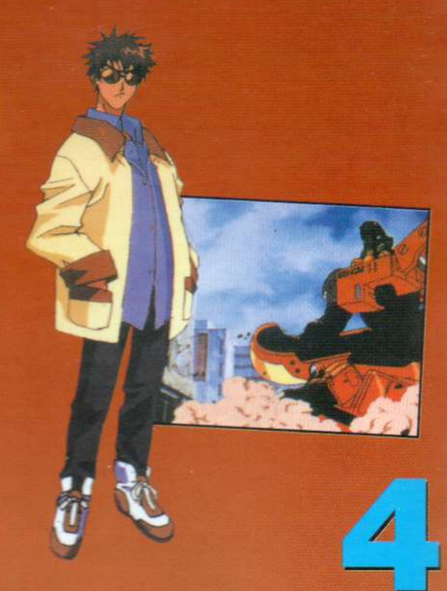

MangaZone
ゾーン
19
2ª Epoca
Julio/Agosto 1999
450 Pts.
BERSERKER
armoured troopers
VOTOMS
un nuevo revival en tu consola
Expocomic
'99
¿U os creíais que en
Madrid no sabían?
Leiji
Matsumoto
Un nombre mítico entre
los autores japoneses
Shin
Cutey Honey
La androide más sexy en Vía Digital

SUMARIO



Portada: *Cutey Honey*
© Go Nagai/Dynamic Planning·Toei Video

4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

20 Kousoukihey Votoms

Un buen juego de robots llega finalmente para la PlayStation, y es de *Votoms*, ni más ni menos.



22 Cutey Honey

Para sorpresa de todos, el canal Buzz de Vía Digital ha emitido la OVA completa de *Shin Cutey Honey*. una de las obras más polémicas del maestro del manga **Go Nagai**.

29 Leiji Matsumoto

Todo lo que querías saber de la obra de uno de los autores más legendarios de toda la historia de la animación japonesa.

47 Pasen y Vean



Las últimas novedades animadas tanto de España como de Japón.

STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Ricardo González
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "Javi, tenemos un problema..." DarkMind.
JJ "esta bien mi coche, ¡eeeeh!" Martínez.
Eva "la educación no se paga" Martínez.
Gabri "Ana me ha dado calabazas" Del Río.
Daniel " La Gran Amenaza Fantasma" García.
Javier "¡¡voy a entrar en la facultad!!" Bolado
Jesús "no recuerdo ese guión" Mazcuñán.
Rufino "mi ordenador no conecta" Acosta.
Vicente "necesito dibujantes" Penadés.
Juan "¿a cual? ¿a trabajo basura?" Gómez.
Salvador "¿dormir? eso es para nenas" Santacruz.

Agradecimientos:
A Fernando, por sus CDs, que como siempre nos sacan de más de un apuro, y al Studio H por la entrevista. ¿O debería ser al revés? Y a nadie más, ¿qué pasa?

Lectores:
Algunos quedarán por ahí, suponemos, que no se hayan ido todavía de vacaciones. Ahora ya sabéis, a comprarse ración doble para el verano, que no se diga que sois unos tacaños.

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
Impreso en España/Printed in Spain

DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Y llegan las vacaciones, aunque no sé cómo va a estar el patio para eso de irse una temporadita fuera de aquí. ¿Vosotros qué, a la playa? ¡Qué mal me caéis!

En fin, para entreteneros durante el verano aquí va un nuevo número, que seguramente valdrá para estos dos meses, Julio y Agosto, a menos que las cosas se tuerzan mucho y al final nos toque quedarnos sin descanso. Como artículo central tenemos dos pequeñas joyas: primero, la emisión en Vía Digital de la OVA Shin Cutey Honey (o Cutie Honey, como se quiera, no empecemos con las tonterías), todo un empacho visual de opulentas formas femeninas en un remake de la famosa (y ya en su momento polémica) obra de Go Nagai. Y de segundo plato, un repaso a la vida y milagros de uno de los mangakas más famosos de todos los tiempos, Leiji Matsumoto, en el que Eva ha intentado por todos los medios poner en seis páginas todo lo habido y por haber sobre este insigne autor japonés, aunque me parece que no le ha cabido ^_^.

También tenemos un momentáneo regreso de nuestra sección Japón Japón, de la mano de la misma interfecta, y por si fuera poco un reportaje sobre el Salón del Cómic de Madrid, Ficomic '99, que no llegó a tiempo de entrar en nuestro anterior número. Si lo unimos al videojuego de Votoms, al juego de rol de *Lodoss*, a la lección magistral sobre kits de plástico, al Taller de Animación, y a nuestras sorprendentemente sagaces revisiones sobre manga y anime, que proporcionan toda la información que hasta el más freak de vosotros pudiese desear, me parece que este número que tenéis en las manos es la mejor inversión que habéis hecho en los últimos 30 días (después de nuestro anterior nº18, evidentemente).

En fin, que lo disfrutéis y que paséis un estupendo verano, en la playa o en la montaña. Y si tenéis un rato, acordaros de nosotros, que estaremos currando como negros para que no os quedéis sin vuestra dosis de manga y anime. ¡Como tiene que ser!

J. Javier Martínez Benlloch

Fe de erratas:

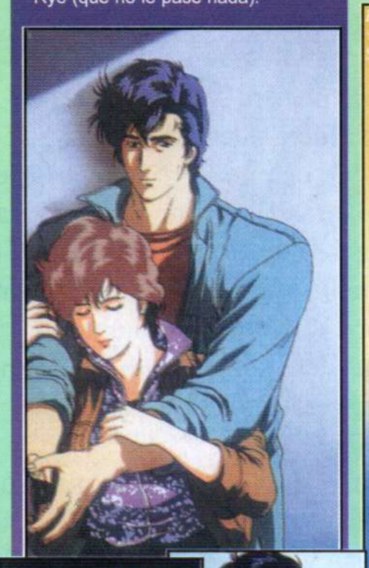
Un error garrafal se nos coló en el artículo sobre *Card Captor Sakura* del número anterior. Por un lapsus del cretino del maquetador (o sea, yo), una pequeña partedel artículo quedó oculta tras una foto. Para que no se diga, aquí tenéis el texto que falta, y que continúa la primera columna de la segunda página: "...Sakura está loquita por Yukito, y al principio se sonroja cada vez que le dice algo o la toca. En los dos primeros tomos la historia avanza de forma bastante lineal, y podemos ir conociendo a los personajes. Es en el segundo donde se introduce un personaje que empezará a formar la complicada historia cuyo final...". Mea culpa. Gomenne.

NOTICIAS JAPÓN

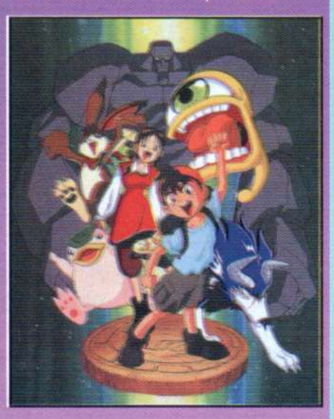


FLASH NEWS

—Los fans japoneses de *City Hunter* estarán de enhorabuena después de que se emitiera un TV Special de *City Hunter* el pasado 23 de abril a eso de las 9 de la noche por la Nihon TV y la Yomiuri TV. En este TV Special Kaori vuelve a esgrimir sus pesados mazos contra el pobre de Ryo (que no le pase nada).



—Basado en videojuego que produjo Tecmo para PlayStation llega a la televisión japonesa la serie *Monster Farm -Enbanseki no Himitsu-*. Una serie en principio dirigida al público infantil que se emitirá los sábados a las 7:30 de la mañana por la TBS.



Edens Bowy

Esta serie, que se empezó a emitir el pasado 6 de abril en TV Tokyo, está basada en el manga de mismo nombre que publica en la revista mensual Shonen Ace de Kadokawa Shoten **Kitsune Tennotera**. El anime producido por Bandai Visual cuenta con el diseño de personajes de **Hiroko Kazui** (que trabajó en las series de televisión *Ranma 1/2* y *Ah! Megamisama* entre otras) y la dirección de **Tsukasa Sunaga**. La historia en sí ya es difícil de clasificar. La acción nos traslada a un mundo gobernado por la ciudad celestial Eden (el Edén, vamos). En ese mundo vive un muchacho llamado Yolun que se encuentra con Elishis, una supuesta habitante del mundo superior. Aparte de los dos protagonistas, se pueden ver un sinfin de personajes extraños, como por ejemplo Nyako, la chica gato (para variar) o el felino Enefea.

Edens Bowy
© Kitsune Tennotera/Kadokawa Shoten·Bandai Visual·Marukou·Sony PCL·Sotsu Agency·TV Tokyo

Edens Bowy
© Kitsune Tennotera/Kadokawa Shoten·Bandai Visual·Marukou·Sony PCL·Sotsu Agency·TV Tokyo

Kamikaze Kaito Jeanne

Para seguir con la tendencia “anime llegado de manga” os presentamos *Kamikaze Kaitô Jeanne*, una serie de televisión basada en el manga de **Yûsai Tanemura** publicado por Shueisha y que, como suele ocurrir con la mayoría de los mangas de Shueisha, está producido por la Toei Animation. La serie ya lleva unos meses emitiéndose los sábados a las 6:30 en la TV Asahi. La historia la podemos clasificar perfectamente dentro del genero de las magical girls y está protagonizada por Maron, una chica de 16 años que es capaz de transformarse en Kaito Jeanne (una especie de Sailor Moon); Maron cuenta con una “asesora” (como era la gata Luna en Sailor Moon) llamada Fin, que es una especie de ángel pequeño. Tampoco podía faltar la referencia al Señor del Antifaz en esta serie, que es Kaito Simbad (y que también cuenta con un “asesor”); al principio no se sabe si es amigo o enemigo, aunque obviamente se acaba descubriendo que es amigo. Esta es una serie que cuenta con muchas similitudes con *Sailor Moon*, pero eso no evita que brille con luz propia. Bonita de ver. Si llega a España.



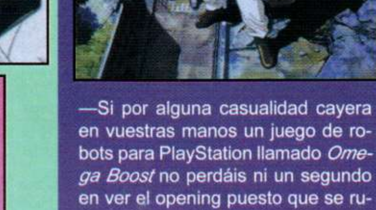




FLASH NEWS

—Otra serie, esta más seria, que comienza a llamar la atención en Japón es *Masôkishin Sai Buster* que comenzó a emitirse en mayo los lunes a las 6:30 de la tarde en la TV Tokyo. La cosa va de robots y se sitúa en el año 2040.





—Si por alguna casualidad cayera en vuestras manos un juego de robots para PlayStation llamado *Omega Boost* no perdáis ni un segundo en ver el opening puesto que se rumorea que es de lo mejorcito que se ha visto. Aquí tenéis una muestra.



—Basado en el shojo manga *Kaikan Phrase* de **Mayu Shinshu** publicado por Shogakukan nos llega el correspondiente TV anime dirigido por **Hiroko Tokita** que se emite, desde el pasado 20 de abril, todos los martes en la TV Tokyo a eso de las 7 de la tarde. La historia, al igual que en el manga, se centra en un grupo de rock, con el simpático nombre de Lucifer, aunque no se destaca tanto al cantante como en el manga, donde su relación con Aine y su debut son el centro de la historia.





A.D. Police

El pasado miércoles 7 de abril comenzó a emitirse en TV Tokyo a eso de la 1:45 de la madrugada *A.D. Police* es una serie de ambiente policíaco futurista que, como su nombre indica, nos narra las aventuras y desventuras de los miembros del cuerpo de policía A.D. Police (valga la redundancia) en el siglo XXI. Tras las aventuras de este mismo cuerpo policial que ya pudimos ver en el manga de **Toni Takezaki** y su consecuente adaptación para vídeo, ahora los protagonistas que toman el relevo de Leon McNichol son Kenji Sasaki (23 años) y Hans Claif (27 años), aunque no son los únicos que veremos en la A.D. Police; la pelirroja Mari Marlon, la rubia Karen Jordan o el latino José Collins (un apellido muy latino, por cierto) son algunos de los compañeros de Kenji y Hans. Acción, mechas, motocicletas futuristas y una historia paralela a *Bubblegum Crisis* son los ingredientes de este anime dirigido por **Hidehito Ueda** y que cuenta con los diseños mecánicos de **Natsuki Mamiya**.

Salvador Santacruz

To Heart

Hace unos números os hablábamos de un anime basado en uno de esos juegos tan famosos en Japón como son los "love adventure". La trama que sigue el anime son los coqueteos y desvaríos amorosos de un grupo de adolescentes en la escuela, aunque el trabajo de protagonista se lo lleva la joven Akari Kamigishi. También aparecen desde aficionadas al kick boxing hasta una chica robot llamada Multi HMX-12, e incluso chicas que recurren a la magia negra. La serie se emite desde el pasado mes de abril los jueves, a eso de las 12:35 de la noche, en el canal de televisión Sun TV. Los diseños de personajes corren a cargo de **Yoriko Senwa** y **Naohito Takahashi** se encarga de la dirección de la serie.

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

—Vía Digital nos vuelve a traer *Nadia de los Mares del Sur*, una joya de la ciencia ficción que ya pudimos disfrutar en Tele 5, pero esta vez sin cortes, ni anuncios superpuestos, ni fastidiosa publicidad, así que preparad vuestros vídeos.



—Por otra parte, Animotion de Ono emite la versión en castellano de lo que TV3 bautizó en su día como El Gran Sushi, una serie de cocineros-luchadores que es una auténtica delicia para la vista y el estómago.

Este mes viene cargadito de sorpresas increíbles con las que empezar a alegrarnos la vista de cara a ese veranito que ya se deja notar en el ambiente. Y qué ganas tenemos todos de que llegue ya de una vez y con él las ansiadas vacaciones, ¿verdad? Bueno, pues eso. Ánimo para los que estén ahora con los exámenes finales y que no pierdan la esperanza, que para eso está MangaZone, para alegraros la vida y hablaros de lo que más os gusta, de manga.

Planeta-deAgostini Cómics: Este mes hay de todo y mucho más, así que voy a empezar por lo conocido para después adentrarme en las novedades, y en un primer momento nos topamos con la sección formato tomo en la que se mueven como dueños y señores de la colección *Marmalade Boy* (**Wataru Yoshimizu**) y nuestro aparentemente precoz sabueso *Detective Conan* (**Gosho Aoyama**). En el sector Biblioteca Manga se continúa desarrollando el tema "la dimensión desconocida", con series como la fantástica e inteligente *Level E* nº7 de **Yoshihiro Togashi**, *Ozn* nº7 de **Shiro Ohno**, un mangaka poco afortunado en su primera obra tocada por la varita del fracaso, *Hyper Police* nº7 de **Mee**, un regalo que muchos de nosotros estábamos esperando y que se va tan sorprendentemente como vino, dejándonos con la boca abierta, y un manga de **Isao Tamaki** que con el fulminante estreno de *La Amenaza Fantasma* (por favor, que llegue pronto a España) está de rabiosa actualidad. Sí, pues claro que me refiero a la inmortal saga de *Star Wars*, una auténtica maravilla de versión oriental de mi historia favorita. Además contamos con la presencia nada insignificante del *Doctor Slump* y *Outlanders* nº 12 (**Johji Manabe**). En las series limitadas, cada vez más escuetas con lo que se demuestra hacia dónde se dirige el interés del público, tenemos a *Slayers* como pilar fundamental, el manga de **Hajime Kanzaka** y **Shoko Yoshinaka** que sigue adaptando de una manera fiel la historia que ya tuvimos la suerte de disfrutar en la TV2. Y junto a ella las dos supervivientes por excelencia: *DB*, versión tornasolada y *Ranma 1/2* 7ª Parte (**Rumiko Takahashi**). Además, se presentan como últimos coletazos del Salón del Cómic recopilaciones como la de *Orion*.



Norma Editorial: Contamos con una nueva entrega de la nueva serie de *Ryosuke Mita*, que vuelve a arrasar en nuestro país con *Darkhair Captured*, una historia de luchas, amor y bastante erotismo, y en la que el autor sigue perfeccionando el peculiar estilo que ya le hizo destacar en *Dragon Half* como uno de los mejores dibujantes de Japón. A su lado y cumpliendo con los deseos de muchos de los otakus de nuestro país (entre los que se cuenta una servidora) está *Record of the Lodoss War: La Leyenda del Caballero Heroico*, guionizada por **Ryo Mitsuno** y dibujada por **Masato Natsumoto**, cuya miniserie llega a su fin.

Glénat: La editorial francesa mantiene sus ofertas, como era de esperar, y son las siguientes: *Noritaka*, nuestro entrañable luchador de Thai Boxing de **Maruta Hamori** sigue superándose a sí mismo con su cuarto tomo;



Sailor Moon llega a la entrega nº 17 y *Black Jack* de **Tezuka** sigue su estela.

Ediciones B: esta conocida editorial se une al mercado del manga, al menos de momento, con una sorprendente reedición del manga de *Akira* imitando el estilo japonés, aunque invertida.

La pezqueñina Editorial Hikari: el retoñito va paso a paso y con *Cyber Weapon Z* por ahora tiene suficiente, y a sus lectores más que contentos con este mangwa de artes marciales que resalta por su grafismo tan depurado y las escenas de lucha tan realistas.

Eva M. Sanchis



EL SALÓN DE MADRID NO FUE NINGUNA NOVEDAD ESPECIAL, ASÍ QUE PASEMOS REVISTA A LO QUE ALLÍ ACONTECIÓ

¡¡SE AVISA POR MEGAFONÍA DE QUE EL VOLUMEN NO ESTÁ ALTO!!







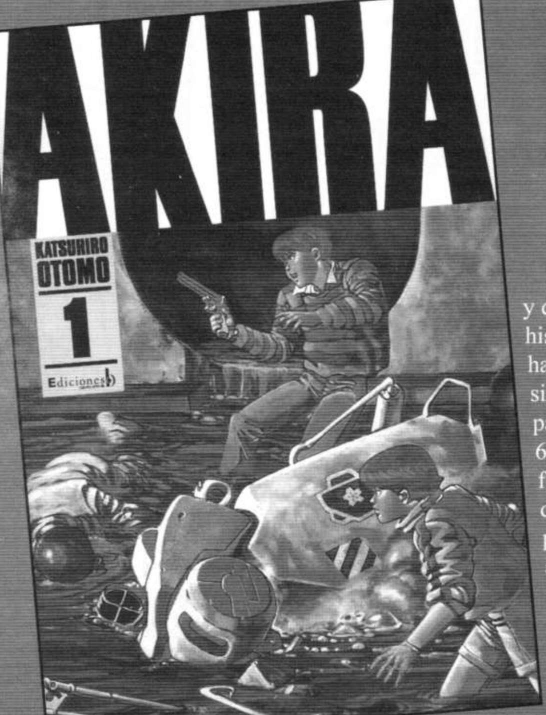


LA CONVIVENCIA PROVOCA HISTERIA COLECTIVA









AKIRA

La colección de manga que en cierta manera fue pionera en España hace casi una década y que desde luego consagró a su autor como uno de los mangakas más grandes de toda la historia está siendo reeditada en esta ocasión por Ediciones B. *Akira*, de **Katsuhiro Otomo**, ha sido considerada por muchos como una de las obras más importantes, no sólo del manga, sino de la historia del cómic en general. Hace años pudimos ver la versión que se adaptó para Europa, coloreada por el siempre genial **Steve Oliff**, y editada en fascículos cortos de 64 páginas que desde luego no tenían nada que envidiar a ninguna edición actual. Más tarde fue reeditada en una edición con tapa dura recopilando tres números por tomo, pero que por desgracia tenía la pega de que se deshojaba con terrible facilidad. A la gran mayoría de personas la edición les pareció fantástica, especialmente gracias al coloreado, ya que por aquel entonces aún no era muy común encontrarnos ante un cómic en blanco y negro, pero no fueron pocos los puristas que protestaron pidiendo que se publicara el trabajo original de **Otomo**, sin la eliminación de las tramas que fue necesaria realizar al colorearlo. Todas esas personas están de enhorabuena, ya que la nueva reedición de la obra de **Otomo** se ha realizado siguiendo exactamente el mismo modelo que se siguió en la edición japonesa, en enormes tomos recopilatorios en blanco y negro que conservan la misma calidad que los originales. La traducción es la misma, pero hay que reconocer que el apartado gráfico está realmente conseguido, y es una de esas raras ocasiones en las que viendo el producto de lejos, puede llegar a costarte diferenciarlo del japonés. El precio también resulta totalmente increíble, ya que teniendo en cuenta que cada tomo tiene aproximadamente 350 páginas, 2500 pesetas es una cantidad más que aceptable. La única pega que podríamos achacarle a la edición sería la calidad del papel, que por parecerse precisamente tanto a la japonesa, no es lo que se dice demasiado bueno. Con respecto a la historia no creo que haya nada que pueda decir que no sea ya sobradamente conocido, por lo que únicamente me queda recomendar a todos aquellos que aún no tienen la colección de *Akira*, pero se les hace demasiado difícil encontrar la primera edición, que de hecho ya está descatalogada, que aprovechen esta oportunidad para empezar una colección que no debería faltar a ningún aficionado del manga.

Darkmind

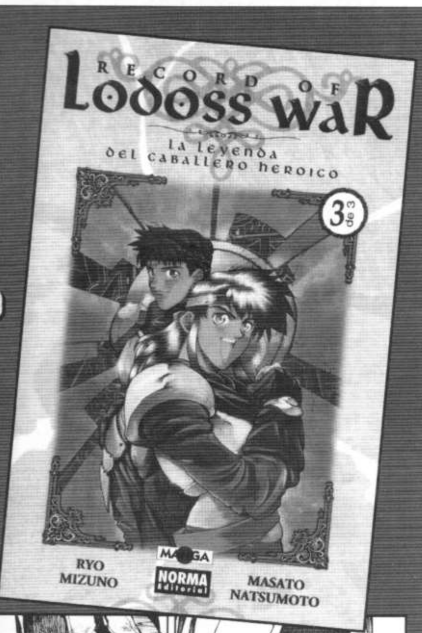


RAIKA

Ya ha sido publicado el tercer volumen de la serie de Terashima, [...] núa las aventuras del joven ninja "peinado por el rayo". Las cosas siguen más o menos por el mismo camino por el que empezó la colección, con Raika luchando duramente por su vida y por la de la joven de la que está enamorado. El dibujo de la colección mejora mucho en estos últimos números, y eso que desde el primero demuestra una calidad notable, con un estilo que nos recuerda muchísimo a Otomo, tanto en las caras como en la complejidad de algunos fondos. La historia mantiene también el mismo nivel de complejidad, enrevesando más si cabe el desarrollo de los sucesos, y mezclando de nuevo la realidad histórica japonesa con un infinidad de personajes ficticios y sobrenaturales (con sólo ver las barrabasadas que llegan a hacer los protagonistas...). Lo mejor precisamente de la serie es que aún no sabemos cuál puede ser el desenlace de la historia, ya que desde luego cambia tantísimo de dirección que es casi imposible saber exactamente hacia dónde se dirige. La edición sigue como en los anteriores, bastante buena en sí pero con fallos garrafales en páginas y traducciones. Ahora solo nos queda esperar el cuarto volumen, y que no tarde tanto como el tercero en salir.

Darkmind

Record of Lodoss War



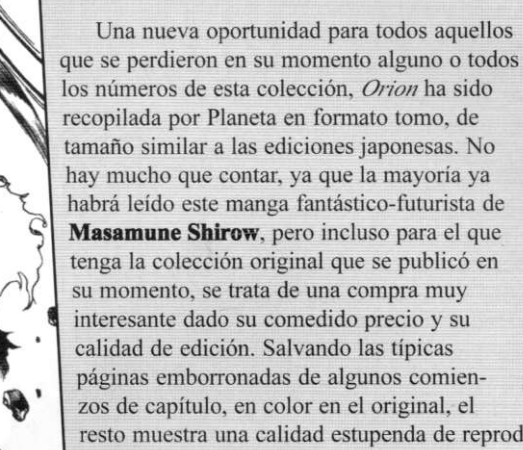
Este mes acaba la primera parte de la colección de la nueva saga de *Lodoss* que está siendo publicada por Norma, dibujada por **Masato Natsumoto** y guionizada por el inmortal **Ryo Mizuno**. La obra, que nos narra el salto de generación entre la primera saga de *Lodoss* y ésta, y que introduce a un nuevo elenco de protagonistas, no ha avanzado por desgracia ni siquiera hasta recoger los sucesos que acontecen en el primer volumen, dejándonos con las ganas de ver qué es lo que va a pasar. De hecho, se han limitado a presentarnos a los protagonistas, a exponer que una terrible amenaza se cierne de nuevo sobre el destino de Lodoss, y a explicarnos vagamente cuáles han sido los sucesos que acontecieron entre ambas sagas (una de las cosas que deberían haber hecho principalmente es explicar las diferencias de guión entre la OVA que vimos aquí y los libros, que terminan de una manera distinta).

Las cosas acaban exactamente cuando Spark y el grupo de mercenarios que le acompañan destruyen a la primera amenaza con la que se cruzan, un enorme monstruo parásito que ha infectado a un joven ladrón. Tras eso, para dejarnos aún más con las ganas, se presenta a la hija de Leia y Slayn, que está siguiendo al grupo y, al igual que ellos, decide recuperar la esfera de Kardis, que devolvería a la vida a la diosa de la destrucción propiciando el fin de toda la isla. Todos los aficionados de *Lodoss* deben de haberse quedado con la miel en los labios, así que esperemos que los señores de Norma no tarden mucho en publicar la segunda tanda de números.

Darkmind



ORION



Una nueva oportunidad para todos aquellos que se perdieron en su momento alguno o todos los números de esta colección, *Orion* ha sido recopilada por Planeta en formato tomo, de tamaño similar a las ediciones japonesas. No hay mucho que contar, ya que la mayoría ya habrá leído este manga fantástico-futurista de **Masamune Shirow**, pero incluso para el que tenga la colección original que se publicó en su momento, se trata de una compra muy interesante dado su comedido precio y su calidad de edición. Salvando las típicas páginas emborronadas de algunos comienzos de capítulo, en color en el original, el resto muestra una calidad estupenda de reproducción, y salvo el empeño en mantener el orden invertido de las páginas que muchos seguimos sin entender, la edición de este tomo recopilatorio es impecable, incluyendo el precio. Lo único que puede resultar problemático tras repetidas lecturas es el enlomado, ya que las páginas están encoladas, no cosidas, pero el mismo grosor del volumen ayuda a mantener las páginas en su sitio, de modo que nada que objetar.

Para aquellos que no la conozcan (probablemente abducidos hace mucho y devueltos a la Tierra la semana pasada), **Shirow** nos cuenta las aventuras de la hechicera Seska y el dios Sunano Orbatos, amén de muchos otros personajes secundarios, en un mundo completamente regido por la magia y la ciencia conjugadas, lleno de intrigas y grandes dosis de humor, además de acción y destrucción a toneladas. Salvando las particularidades de **Shirow** como guionista, que con sus supuestas explicaciones técnicas y notas al margen complica más la historia que **J.J. Benítez** con sus infames *Caballo de Troya*, se trata de su obra más innovadora, pues abandonaba su amado cyberpunk para mostrarnos naves que se trasladan con magia, cañones que disparan demonios de gran poder psíquico, y dioses más preocupados por dejar claro quién es el más fuerte y el más chulo que por ayudar a sus invocadores. En resumen, una especie de cruce entre su *Black Magic* y el *Bastard!* de **Hagiwara** que nadie debería perderse.

Ya que parece que de cara al verano las editoriales han decidido tomarse un respiro, ideas como ésta, pese a que están indiscutiblemente enfocadas a exprimir un poco más sus inversiones, son de agradecer, pues facilitan a aquellos que no han tenido ocasión de hacerse con la colección completa una segunda oportunidad, en un formato más cómodo y por menos de 1500 pts. Yo la he aprovechado, y estoy muy contento ^_^.

The JavHunter

Ryusei Chojin ZUVARN

Yoshihiro Kuroiwa, autor principalmente conocido para el público en general por su obra *Zenki*, volvió a finales del año pasado a publicar un manga que continúa y consolida la línea de sus primeros trabajos, asentando completamente su estilo. Hablamos de *Ryuseichi Chojin Zuvarn*, un nuevo manga de fantasía extraterrestre muy en la línea de sus anteriores trabajos, en el que mezcla aventura y acción con toques de comedia y hasta fugaces guiños "H" al lector.

Recopilado por Shueisha dentro de su colección Young Comics, este manga realmente no aporta ninguna novedad del autor, ni en dibujo ni en storytelling. En este caso un joven aficionado a los OVNIs, Retto Tendouji, que vive con su abuelo, siempre empeñado en buscar una explicación a los OVNIs aún más disparatada que su nieto, y su madre, conseguirá hacer realidad el sueño de su vida, tener un encuentro en la 3ª fase, sólo para ver cómo su vida cambia radicalmente. Todo es debido a que un grupo de malhechores espaciales, los Dark Knights, formados por su malvado líder Sepio, el despiadado Girium y la cruel Mimetto, aparecen cerca de la Tierra con su nave espacial. Están siendo perseguidos por la joven Rupika Uinseru, que trata de vengar la muerte de muchos inocentes a manos de los Dark Knights, y de impedir que escapen con unos extraños huevos que son en realidad seres vivos, capaces de fundirse genéticamente con otros seres para formar una especie de guerreros de tremendo poder. Sim embargo, tras su encuentro en el espacio la nave de Rupika es derribada sobre la Tierra, y el accidente es presenciado por Retto, quien acude a la carrera con su abuelo, lleno de emoción por la perspectiva de comprobar que los OVNIs existen. Sin embargo, al llegar al lugar del accidente descubre uno de esos huevos, llamado Zuvarn, y al tocarlo éste cobra vida y se introduce en su organismo, quedando latente en el dorso de su mano. Tras encontrar a Rupika inconsciente y hacer las debidas presentaciones, hacen su aparición los Dark Nights, que para deshacerse de ellos arrojan uno de estos huevos contra el perro de Retto, transformándolo en un poderoso monstruo. Sin embargo, ignoran que Zuvarn se encuentra fusionado con Retto, y cuando parece que el nuevo monstruo va a acabar con ellos, se produce una metamorfosis y el Super Guerrero Suvarn se enfrenta a la amenaza, consiguiendo con su poder derrotar al monstruo y devolver a su perro a su estado normal. Sin embargo, los Dark Knights consiguen escapar, y con el arsenal de huevos transformadores que quedan en su poder, cada uno de ellos con características distintas, intentarán arrasar y luego dominar la Tierra. Sólo Suvarn y sus amigos se interpondrán entre la humanidad y esta amenaza.

En fin, sinceramente parece más de lo mismo, aunque está por ver si el cómic toma un giro diferente a la mera sucesión de combates entre Suvarn y sucesivos enemigos, cada vez más poderosos. Por lo demás, al igual que Zenki, esta obra no pretende ser más que un tebeo de aventuras y superhéroes con el que entretener al lector, y lo ligero de la historia, que combina momentos trágicos y de tensión con situaciones cómicas y distendidas, cumple con la papeleta. Desde luego, este autor no será nunca un Otomo o un Nagano (al menos, aún le falta mucho), pero su efectivo dibujo cumple de sobras la papeleta de acompañar sus historias, que ya es mucho decir para algunos otros autores con más palmarés a sus espaldas. Como nota curiosa, en el primer volumen se recopila también la historia corta que originó la serie, y que apareció en las páginas del famoso semanario de Shueisha el verano pasado.

The JavHunter

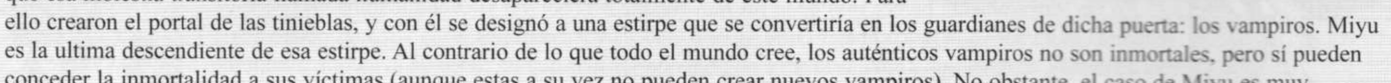


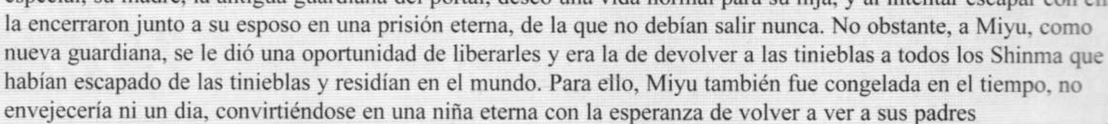
Shin Prin

Esta obra, creada por Tosihiro Hinano y Narumi Kakinouchi, fue publicada en 1992 por la editorial Akita Shoten Publishing, bajo su sello Comic Horror Special, que en principio se utiliza para publicar mangas de terror. Hirano, nacido el 3 de octubre de 1956 en Tokyo, autor muy conocido y prolífico, ha tocado todos los campos, obteniendo fama como diseñador de personajes con Megazone 23, y especialmente con su obra más prestigiosa, Iczer One (que lejos de quedarse unicamente ahi, daría pie a la creación de toda una saga, que de momento ha finalizado en Iczerion). Hirano es en cierta manera el creador de Vampire Miyu, ya que se ha ocupado del guión y de toda la ambientación de su mundo. Kakinouchi es ,dentro de lo que cabe, mucho menos conocida que Hirano, que empezó a trabajar originalmente para el estudio de animación D´Ideon y que, de momento, su obras mas conocidas han sido precisamente Vampire Princess Miyu y Vampire Yui (aunque Riokumohara Labyrinth también ha obtenido cierto éxito).

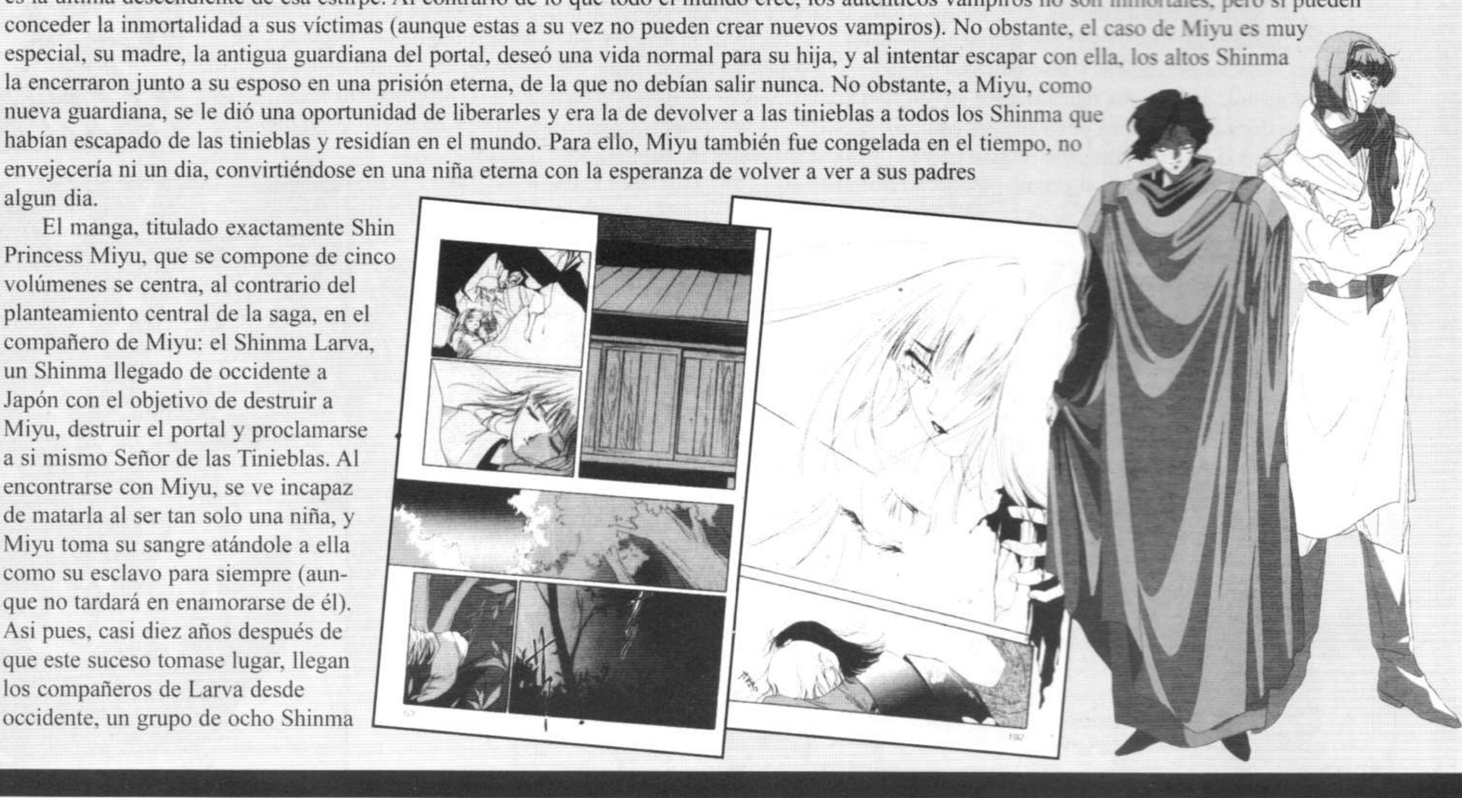
Miyu fue creada originalmente por Hirano, sobre la que se escribieron historias cortas que obtuvieron gran éxito. Los mangas que se han publicado sobre ella (y sobre su homónima Yui) no retoman la historia de las novelas, sino que la continúan, al igual que harian con la Ova de cuatro capitulos que se publicó, los Drama Albums y, muy posteriormente, la serie de animación. El estilo de dibujo de Narumi es muy Shojo, como prácticamente todos los cómics de terror que se publican en Japón, y francamente, tiene uno de los mas limpios y mejores trazados que he visto. Cada página es una auténtica obra de arte, que reune perfectamente el pincel con las tramas, creando un resultado realmente increíble, y que dota de gran profundidad a la obra.

La historia de Vampire Miyu se remonta al principio de los tiempos, en una época en la que la Tierra era un mundo oscuro y sus únicos pobladores eran los Shinma, unos seres que eran a la vez dioses o demonios (de hecho la palabra *Shin* significa dios, y *Ma* demonio), según el punto de vista del que se observe. Con la aparición de los hombres, los Shinma se sumieron a si mismos en las tinieblas, en un sueño eterno del que no debían despertar hasta que esa molestia transitoria llamada humanidad desapareciera totalmente de este mundo. Para ello crearon el portal de las tinieblas, y con él se designó a una estirpe que se convertiría en los guardianes de dicha puerta: los vampiros. Miyu es la ultima descendiente de esa estirpe. Al contrario de lo que todo el mundo cree, los auténticos vampiros no son inmortales, pero sí pueden conceder la inmortalidad a sus víctimas (aunque estas a su vez no pueden crear nuevos vampiros). No obstante, el caso de Miyu es muy especial, su madre, la antigua guardiana del portal, deseó una vida normal para su hija, y al intentar escapar con ella, los altos Shinma la encerraron junto a su esposo en una prisión eterna, de la que no debían salir nunca. No obstante, a Miyu, como nueva guardiana, se le dió una oportunidad de liberarles y era la de devolver a las tinieblas a todos los Shinma que habían escapado de las tinieblas y residían en el mundo. Para ello, Miyu también fue congelada en el tiempo, no envejecería ni un dia, convirtiéndose en una niña eterna con la esperanza de volver a ver a sus padres algun dia.





El manga, titulado exactamente Shin Princess Miyu, que se compone de cinco volúmenes se centra, al contrario del planteamiento central de la saga, en el compañero de Miyu: el Shinma Larva, un Shinma llegado de occidente a Japón con el objetivo de destruir a Miyu, destruir el portal y proclamarse a si mismo Señor de las Tinieblas. Al encontrarse con Miyu, se ve incapaz de matarla al ser tan solo una niña, y Miyu toma su sangre atándole a ella como su esclavo para siempre (aunque no tardará en enamorarse de él). Asi pues, casi diez años después de que este suceso tomase lugar, llegan los compañeros de Larva desde occidente, un grupo de ocho Shinma



cess Miyu

con un increíble poder que tienen como principal objetivo devolver a Larva a su lugar y destruir a la guardiana del portal. El problema surge cuando entre ellos se encuentra Carula, la prima de Larva que esta enamorada de él desde que eran niños, y por la que Larva aun tiene fuertes sentimientos. Empezará entonces una dura batalla entre los Shinmas occidentales y los orientales, y Larva, libre ya de la influencia de Miyu gracias a su prima, descubrirá que los sentimientos que sentía hacia la niña eterna no eran tan sólo producto de su sangre, sino que están más arraigados en su interior. Y mientras tanto, sin que ninguno de los dos bandos lo sepa, Caith Sith, uno de los Shinma occidentales tiene sus propios planes, el despertar de su madre, Caial, que en una epocá fue la señora de los Shinma.

La verdad es que Shin Vampire Miyu es una de las colecciónes más interesantes que pueda encontrarse. El desarrollo del guión es muy bueno, y los personajes funcionan muy bien. Los autores no tienen ningún miramiento en matar a cualquiera de ellos si la trama lo requiere, por carismático o importante que parezca, y saben desde luego dotar del dramatismo apropiado a cualquiera de estos sucesos. El único problema achacable a la colección es el hecho de que, aunque tiene un desarrollo que empieza y que acaba, peca de que no te da ninguna pista, ni te cuenta nada de la historia de Miyu, que debes deducir únicamente mediante las novelas, los dramas o la Ova. Al menos, para completar, hay una historia corta autoconclusiva en cada volumen sobre uno de los personajes de la historia, que aunque no nos cuenta nada de su historia, sí profundiza más sobre ellos. Ojalá tengamos la suerte de verla algun dia publicada en nuestro pais, porque desde luego, merece la pena.

Darkmind



RECORD OF LODOSS WAR (IX)

Los reinos de Lodoss

Uno de los puntos importantes para jugar al juego de rol de *Lodoss* consiste en ambientarlo correctamente, y para ello es necesario conocer a la perfección el mundo en el que se desarrollarán las aventuras. Uno de los puntos más importantes es naturalmente la estructuración política de Lodoss, que se encuentra dividida en siete reinos totalmente independientes uno de otros. Ahora vamos a ver cada uno de estos reinos por separado.

Allania



Allania es el primero de estos reinos, situado en la zona noreste de la isla. Es sin duda uno de los más importantes de todo Lodoss, y junto a Flaim combate por el puesto de segunda potencia de Lodoss tras Valis. Militarmente no es demasiado poderosa, pero sí lo es económicamente gracias a su próspero comercio. Es famoso principalmente por tener en su territorio la real academia de magia, y el gran templo de Marfa, madre de la creación. Su capital es Alan, una enorme ciudad amurallada.

Flaim



Flaim es el segundo reino en importancia junto a Allania, y se encuentra en la zona central norte de Lodoss. La gran mayoría de su territorio es desierto, por lo que tanto su cultura como su vestuario recuerdan enormemente a la árabe. Su principal importancia radica en su enorme fuerza militar, ya que tanto su actual rey como la gran mayoría de sus tropas son mercenarios muy versados en el combate. El punto más característico de todo su territorio es la montaña del Dragón de Fuego, un enorme volcán en el que vive el mismo Shooting Star. La capital de su reino es Burerd.

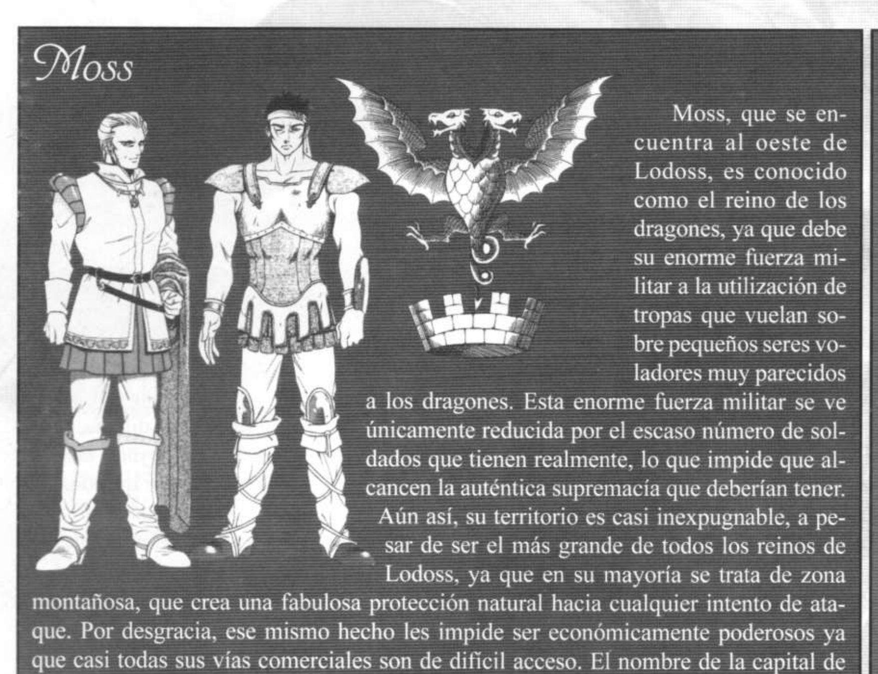




Raiden

El reino de Raiden se encuentra situado en la esquina noroeste de Lodoss. Es sin duda el reino más pequeño de todos (con la posible excepción de Marmo). A pesar de su tamaño es muy rico, aunque por contraposición abunda la pobreza en sus pueblos. Podríamos sencillamente decir que es el reino en el que hay mayor desnivel económico: o eres asquerosamente rico o te mueres de hambre. Al igual que Flaim, una gran parte de su territorio se haya en mitad del desierto, por lo que sus vestimentas y cultura también se asemejan a la árabe. Su capital comparte nombre con el reino, Raiden.

Moss



Moss, que se encuentra al oeste de Lodoss, es conocido como el reino de los dragones, ya que debe su enorme fuerza militar a la utilización de tropas que vuelan sobre pequeños seres voladores muy parecidos a los dragones. Esta enorme fuerza militar se ve únicamente reducida por el escaso número de soldados que tienen realmente, lo que impide que alcancen la auténtica supremacía que deberían tener. Aún así, su territorio es casi inexpugnable, a pesar de ser el más grande de todos los reinos de Lodoss, ya que en su mayoría se trata de zona montañosa, que crea una fabulosa protección natural hacia cualquier intento de ataque. Por desgracia, ese mismo hecho les impide ser económicamente poderosos ya que casi todas sus vías comerciales son de difícil acceso. El nombre de la capital de Moss es DragonBreaht Highland.

Valis



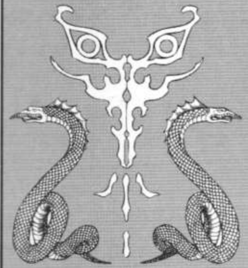
Valis es el más importante de todos los reinos de Lodoss, tanto económica como militarmente. Su situación está ubicada en el centro de Lodoss, por lo que puede permitirse comerciar libremente con todos los reinos, de ahí su enorme poder económico. Aún así, su mayor beneficio es también su principal debilidad, ya que a pesar de que realmente es la mayor potencia militar de Lodoss (con la excepción de los ejércitos oscuros de Marmo), sus enormes fronteras hacen necesario dividir en exceso sus ejércitos, volviéndola vulnerable. De todos los reinos, es el más adelantado, aparte del más pacífico, y su gente cree firmemente en su monarca y en su sistema de justicia. Su capital es la ciudad más grande de Lodoss, Roid, famosa por contener el más importantes de todos los templos de Falis, dios supremo de la luz.

Kanon



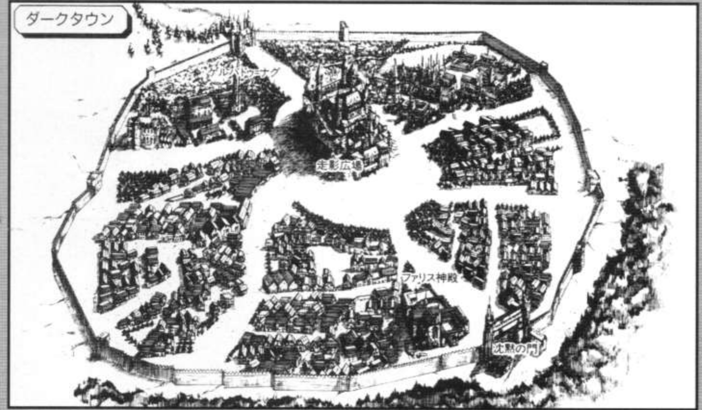
Kanon es el reino más cercano a Marmo, y el que más influenciado se ve por su oscura presencia. De todos los reinos de Lodoss, es el único que mantiene relaciones políticas con la isla del mal, más por miedo a un posible ataque que por cualquier otra cosa. Kanon es una tierra salvaje, muy poco civilizada y poblada en su mayoría por mercenarios y ladrones. Por desgracia, es una zona muy insegura, donde las continuas disputas internas y golpes de estado impiden alcanzar la enorme fuerza tanto militar como política que obtendrían con un buena organización. Su capital también comparte el nombre con el reino, Kanon.

Marmo



Marmo es la principal fuente de problemas para toda la isla de Lodoss, y es conocida habitualmente como la isla del mal. Allí es donde residen los fragmentos de la diosa de la destrucción que cayeron al mundo, por lo que su influencia maligna se nota en todos los habitantes de la isla. No obstante, al contrario de lo que todos creen, la vida en Marmo no es un caos, sino una ordenada vida militar. Hay un estricto orden en las ciudades, en las que clanes nobles lo organizan todo en un rígido orden feudal. Desde la muerte de Beld, está dirigida por un consejo de cuatro dirigentes, nuestros dos viejos conocidos Ashram y Vagnard representando a los caballeros y al clan de los magos, y dos señores adicionales, Rubens, rey de los elfos oscuros, y Siyodel, que representa a los sacerdotes oscuros.

Es una tierra poblada por miles y miles de monstruos, como kolbots y goblins, que atacan a cualquier extranjero que se atreva a penetrar en sus país, y que sirven fielmente a alguno de los grandes señores. También es la tierra donde viven los elfos oscuros, que comparten su territorio con los humanos, entre los que ocupan un papel igual al de los nobles, y en ocasiones superior. Económicamente Marmo es muy poderosa, ya que es capaz de autoabastecerse, pero su carencia de comercio con el exterior (salvo con Kanon) la deja un poco por detrás de otras potencias como Valis. Pero lo que pierde en economía lo gana en potencia militar, ya que al combinar sus ejércitos normales con los élficos y los de infrahumanos, alcanza un poder que únicamente puede ser detenido por la unión de varios reinos (de hecho, incluso Valis palidece al enfrentarse a Marmo). Su capital es una enorme ciudad fortificada, Darktown.



Darkmind



Más que un kit de montaje

Todos hemos montado alguna vez (excepto el "negao" de mi hermano, que es un manazas) un kit de un avión o un barco o (como es el tema que nos ocupa), un Gundam, un Valkirye o un EVA. Estos últimos son productos de una gran calidad que se puede comprobar al unir las piezas y apreciar un sistema de encaje preciso y una junta perfecta, casi hermética. El montaje no suele presentar ningún problema (excepto para el "negao" de mi hermano) ya que las instrucciones aportan unos pasos gráficos muy detallados que se entienden perfectamente aunque estén en japonés. Simplemente hay que tener cuidado y delicadeza al extraer las piezas del marco, nunca arrancarlas (como hace mi hermano) sino cortarlas con unas tenacillas y limar ese trocito de plástico sobrante. Y mucha paciencia.

Cuando el modelo está por fin completamente montado y con sus pegatinas adheridas, podremos apreciar su cuidado diseño, su increíble sistema de articulaciones y su pasmosa facilidad para encontrar un punto de gravedad que lo mantiene en equilibrio sea cual sea su posición. Tenemos ni más ni menos que una reproducción fiel a escala y de cuidado acabado del gigante original. Después de tanto y tan delicado trabajo el modelista puede sentirse ufano de tales resultados y no obstante es precisamente por eso que no se debe detener aquí ya que con un poco más de esfuerzo se pueden mejorar visiblemente los resultados, simplemente aportando algún detalle aquí y allá.

Como se habrá podido observar, los marcos de plástico inyectado y las piezas que contienen son de distintos colores según la parte del robot de que se trate. Evidentemente cada una de las piezas es sólo de un color y ahí es precisamente donde podemos empezar a perfeccionarlo, ya que dentro del color general pueden existir detalles de otros colores que podemos aportar con nuestras pinturas y un pincel fino.

Tomemos como ejemplo el kit ya montado del EVA 01.

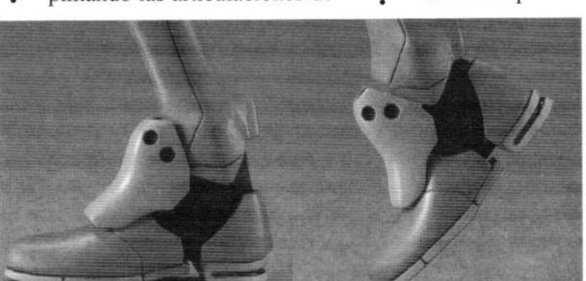
Lo primero que haremos será seleccionar las piezas que puedan necesitar alguna variación o aportación de otros colores aparte de la base del plástico.

El modelo viene provisto de varios pares de manos, adaptadas para sujetar el fusil, el cuchillo o para permanecer abiertas, todas de color morado. Se pueden complementar pintando las articulaciones de los nudillos de color azul claro. Igualmente sucede con el anclaje del cable de alimentación, la cápsula del piloto, las armas o los ojos del robot. Aquí cada cual puede dejarse llevar por su arte y lograr mayor o menor detalle sobre estas piezas, con el resultado que el artista quiera obtener. Un maquetista exigente puede incluso variar completamente el color base del plástico para lograr envejecerlo o lustrarlo en caso contrario. Pero eso lo trataremos más adelante.

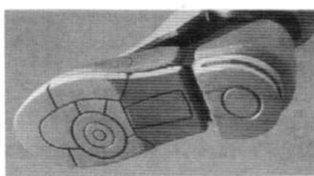
Otro apartado a tener en cuenta es la posibilidad de remarcar las fisuras de las juntas, de manera que aparezcan más visibles y añadan realismo a la figura. El proceso a seguir es sencillo y consiste en preparar un pincel con esmalte o pintura negra mate muy diluida, de forma que al apoyarlo en la fisura, el color se introduzca por ella hasta llenarla. El único cuidado será limpiar rápidamente la pintura que pudiera exceder el límite de la junta con ayuda de un trapo LIMPIO humedecido con disolvente.

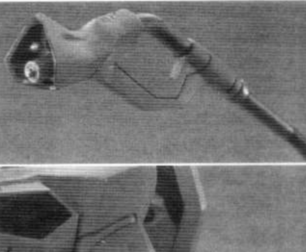
Como se podrá observar, un proceso de complementación (¿humano?) muy sencillo nos permite obtener unos resultados más satisfactorios que la simple maqueta montada. Sobre todo si el mamón del vecino tiene una igual.

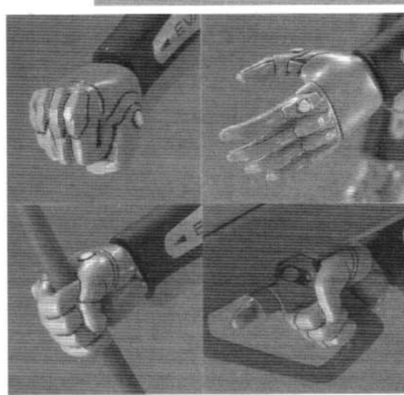
Gabri del Río

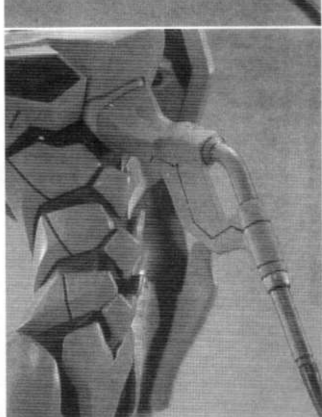














por Sugoi Ochinko y Takeshi Kakeru

MODELOS A SEGUIR

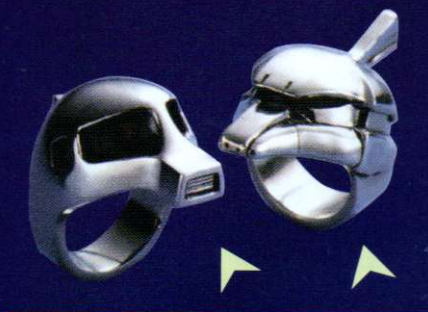
Este mes comenzamos con una figura que no representa ninguna novedad, de hecho estamos ya de figuras de *Evangelion* hasta los topes. Pero... pero ésta en concreto resulta interesante, además de su muy decente acabado y su precio muy comedido (para lo que suelen costar estas figuras, por la gran sencillez de su montaje. Consta sólo de cuatro piezas, lo que la hace ideal para todos aquellos principiantes a los que les da vergüenza comprarse una ya montada y que sus amigos se rían de ellos, pero tampoco se atreven con una pieza de las de veintitantas partes. Con pocas uniones que disimular, si se pinta bien puede quedar chulísima sin apenas esfuerzo.

Shinji Ikari (plug suit) de la serie *Neon Genesis Evangelion* **(1:8, 195 mm) Kurushima Seisakusyo.¥7.800.**

Shin Getter 1 de la OVA *Shin Getter Robo.* **(sin escala, 238 mm) Max Factory. ¥9.500**



Para todos los fans de la obra de Go Nagai, acaba de aparecer en Japón una estupenda figura ede vinilo de las que da gusto tanto montar como admirar. Aunque se trata de una figura relativamente complicada, con 50 piezas, el nivel de detalle es sorprendente, y tras un buen trabajo de pintura, queda así de espectacular. El hacha de guerra gigante es de plástico, para que no sufra las deformaciones típicas del vinilo en piezas tan finas. Huyendo del típico gigantismo de las figuras realizadas en este material, en menos de veinticinco centímetros se recoge toda la fuerza de esta reinter-pretación del clásico robot, vistoso como el que más, y además con la garantía de calidad que supone ser un producto de Max Factory, que siempre se ha distinguido por el refinado acabado de sus realizaciones. Aunque no hace falta que yo os lo diga, salta a la vista.





Anillos Zak I/Gelgog/Zak II (negro)/Rick Dom (negro) de la saga *Gundam.* **(tallas S(#13) M(#17) L(#21). Medicom Toy.¥22.000/¥22.000/¥19.000/¥19.000.**

Y una de freaks, porque por muy aficionado que se sea a una serie hay que ser un poco freak para gastarse veinticinco billetes en un anillo, por muy de plata que sea, con la efigie de un robot. Eso sí, hay que reconocer que es una lástima que valgan tanto dinero, porque son una cucada, y el doble acabado en negro y plata es impecable, pero con eso del 20 aniversario de la saga nos parece que están llevando las cosas demasiado lejos. De todos modos no podíamos dejar pasar su aparición sin reseñarla, aunque sólo sea para que os hagáis una idea de hasta dónde llega el asunto del merchandising en el país del Sol Naciente, y que nadie dude de que si se hacen cosas así, es porque se venden. Si alguien se decide a pedirse alguno, que nos llame, que le haremos un reportaje (y le partiremos la cara, que con la de negritos que hay sin comer...)

Rachel del videojuego *Langriser IV* **(1:8, 220 mm) Kotobukiya. ¥9.800**

Las obras de **Urushihara** siempre llaman la atención de los aficionados, sobre todo los masculinos, pero no sólo de mangas vive el dibujante japonés, sino también de videojuegos, y la famosa saga *Langriser*, que ya va por su cuarta entrega, también goza de los diseños de personajes de este conocido autor. Por parte de la conocida Kotobukiya nos llegan las primeras piezas relativas a dicho juego, unas estupendas resinas representando a los personajes principales del juego, de entre las que destacamos esta de Rachel, tanto por su detalle como por el gran dinamismo que le confiere su pose, sujetándose la falda levantada por el viento. A destacar los ribetes de falda y hombros, que le dan un aspecto mucho más elaborado, y su relación calidad-precio.



Akari Kanzaki (ver. juego)/(ver. OVA) de *Battle Athletes Daiundokai.* **(1:6/240 mm/140 mm). Heavy Gauge. ¥9.500/¥9000**

La pareja estrella de este mes, posiblemente, sean estas dos figuras que los señores de Heavy Gauge han tenido a bien sacar al mercado. Redundando en la por lo visto famosísima protagonista de *Battle Athletes*, el modelista **Hitoshi Tobe** nos presenta su interpretación de dos versiones distintas de la joven, la aparecida en la OVA (dcha.) y la más reciente versión del videojuego (izqda.), y las dos están bastante logradas. Dado su precio, son una alternativa asequible a la espectacular, pero más cara, versión de Max Factory que os comentábamos en el nº 16.

Y para terminar con esta avalancha de figuras de personajes (en contrapartida al mes pasado, en el que nos centramos en mechas), esta sugestiva resina de la también famosa (en Japón) protagonista femenina de *Giant Robo*, que de hecho más tarde tuvo OVA propia. En este caso en versión bañador negro, para resaltar sus opulentas formas. Aparte de lo sugerente de su pose, es también muy indicada para principiantes, pues la única dificultad real que presenta es conseguir un tono uniforme en la piel al pintarla, porque el resto de la figura no presenta ninguna dificultad ni de montado ni de pintura, y queda muy bien en cualquier lugar.

Rei Rei (ver. bañador negro) de la OVA *Giant Robo.* **(1:7, 250 mm) Ryunosu. ¥8.000.**

QUE LO SEPAS

—Finalmente, tras haber retrasado durante meses el lanzamiento de su esperado título *Real Robot Frontline*, Banpresto lanzará el juego definitivamente el 12 de agosto, a un precio de ¥6800. El juego reunirá a muchos robots y personajes de Sunrise, aunque la mayoría pertenecerán a *Gundam*, que aparecerán tanto en versión superdeformed como normal. El combate será íntegramente en 3D, mostrando enormes robots muy detallados.



—Hablando de Gundam, hay una mala noticia para todos aquellos que esperaban que el *Mobile Suit Gundam 0079* de Dreamcast hubiera salido ya, pues Bandai ha decidido retrasarlo para el 26 de agosto. Esperemos que no lo retrasen más.

—Hay novedades sobre el juego de Dreamcast de *Nadesico*, subtitulado *The Mission*, que aparecerá el 26 de agosto en Japón. El juego tendrá caracteres comunes con un clásico juego de rol pero se le añadirán elementos de estrategia, donde podremos llevar a nuestros robots e indicarles el mejor método para ganar las batallas. Además de los personajes normales de la serie, aparecerán dos nuevos exclusivos del juego.



—Todos los aficionados a los juegos de rol y poseedores de una PlayStation están de enhorabuena. No solamente pueden estar contentos por la próxima aparición en nuestro país del *Final Fantasy VIII*, sino que Square ha asegurado que ya se encuentra trabajando en el siguiente, que al contrario de lo que todos pensaban —que sería ya para la segunda consola de Sony—, aparecerá para la PlayStation actual. La fecha de salida aún no está confirmada, pero se supone para finales del 2000, y de momento no se sabe nada de la historia.

Soukou Kihei VOTOMS
Lightning Slash

El segundo juego de *Armored Troopers Votoms*, que lleva como subtítulo *Lightning Slash*, ha salido hace unos meses en Japón de manos de la compañía Takara. La primera parte, que apareció ya hace más de un año, no estaba mal para la época, pero desde luego no era lo que se dice ninguna maravilla. Sin embargo, este segundo juego está muchísimo más trabajado y la verdad es que el resultado final es realmente sorprendente.

El juego comienza con una pantalla de presentación renderizada, en la que nuestro protagonista, Azlitle, destroza un par de exoarmaduras enemigas. No es muy brillante, pero tampoco está nada mal (todo es cuestión de con qué lo compares).

Tras la pantalla de presentación, nos encontraremos con un número de opciones bastante decente, aunque por desgracia también con un panel de configuración bastante escaso (que de hecho, ni siquiera nos permite seleccionar un nivel de dificultad). La primera de estas opciones es también la mejor, que vendría a ser una especie de modo historia. En él, encarnaremos a un joven piloto, Azlite, que con apenas un simple robot de mala calidad tendrá el objetivo de conquistar el campeonato del mundo. Lo auténticamente divertido consiste en que, al contrario que en otros juegos del género, aquí podremos luchar no para seguir clasificándonos, sino para conseguir dinero,

DATOS

Título: Soukou Kihei Votoms: Lightning Slash
Precio: ¥5.800
Compañía: Takara
Plataforma: PlayStation
Tipo: Arcade/lucha
Nº de Jugadores: 1 ó 2





CHEATER!!

—Para tener todas las armas del juego y acceder a todas las partes de repuesto y modelos de robots, una vez que hayas encendido la consola y arrancado el juego, inserta el segundo mando y mantén apretados a la vez □+△+×+○+select+start en él hasta que aparezca el logotipo de Takara. Después empieza una partida normal y dirígete a la tienda. En ella tendrás acceso a todo lo que se puede comprar, aunque no dinero infinito.



y así a su vez nuevas piezas, y robots. Deberemos entrar en combates ilegales, que no modificarán nuestra clase, pero irán creando cierta fama alrededor de nuestro personaje y para clasificarnos, pasaremos distintas pruebas, para las que será necesario construirse un buena máquina si esperas tener una oportunidad de triunfar. Pero no todo acaba aquí, ya que en lugar de ser únicamente una cuestión de ganar dinero y de superarnos en el ranking, irán apareciendo un gran número de personajes, competidores y amigos, que influirán en nuestra vida y le darán una parte de guión al asunto. Desde luego la parte más adictiva es la posibilidad de modificar libremente nuestro propio robot, tanto en la forma, mediante nuevas piezas, como en el color detallado de cada una de las piezas del mismo, sin olvidar el detalle de las marcas del robot (que incluso podremos dibujarlos nosotros).

La segunda de las opciones del juego no es otra que el modo versus, que permitirá jugar a dos amigos sin la necesidad dos consolas (lo que desde luego aumenta su jugabilidad una barbaridad). La tercera modalidad es un modo de combate simple, en la que sencillamente podremos elegir a un robot y enfrentarnos a la máquina. En un principio, en estas dos modalidades tan sólo habrán tres androides donde elegir, pero se irán incorporando los demás conforme vayamos avanzando en el modo historia.

Con respecto a lo que es el juego en sí, nos encontraremos controlando a un enorme robot, y podremos movernos con total libertad dentro de un gran laberinto. Al contrario de lo que cabe esperar, no será únicamente una lucha uno contra uno, sino que podremos encontrarnos hasta con un máximo de cuatro robots en la arena, ya sea con un compañero contra la amquina, o en solitario contra dos o tres enemigos. Para luchar podremos utilizar indistintamente cualquiera de las armas que tendremos instaladas en nuestros brazos (o puñetazos segun el caso), aunque si estamos muy cerca de nuestro enemigo también podremos estamparlo contra el suelo (que de hecho, resulta la táctica más útil).

Gráficamente el juego es bastante decente, aunque su espectacularidad, aunque tampoco destaca en exceso. La musica, resulta un poco repetitiva tras muchas partidas, no sin tener al menos algunos momentos realmente buenos. La jugabilidad es bastante buena, pero peca del mismo defecto que la música: tras muchos combates llega a hacerse repetitiva, especialmente por la poca diferencia entre los contendientes. Todos estos defectos llegan a suplirse por los puntos fuertes del juego, pero no impide que te quedes con la sensación de que le falta algo para convertirse en un juego difícil de olvidar.

Darkmind

EN FIN, QUE..

			GLOBAL
Jugabilidad	●●●●●●●●●●	80%	76 %
Sonido	●●●●●●●●●●	70%	
Gráficos	●●●●●●●●●●	80%	

❖ Menos de 32 ❖

GEGEGE NO KITARO



Aparecido en 1993 de manos de la eterna Bandai, el *Gegege Noritaro* es un juego mínimamente decente si consideramos la caspa a la que normalmente nos tienen acostumbradas las conversiones de Bandai (ojo, no digo que sea bueno, sólo que dentro de lo malo, es jugable). El juego sigue un poco la estética de la serie original, un niño feo que gracias a sus poderes de monstruo debe dedicarse a exterminar a los seres malvados que han secuestrado a sus amigos. Vamos, lo de siempre...

Para ello contaremos con la ayuda de un simpático ojo que nos ayudará y aconsejará sobre cómo derrotar a los monstruos, aparte de nuestros ya mencionados poderes. El juego en sí es un clásico arcade plataformero de vista lateral, con la diferencia de que en lugar de tener como objetivo avanzar a lo largo de toda la pantalla hasta alcanzar al enemigo de fase, lo que debemos hacer es destruir a todos los enemigos que aparezcan, que por cierto lo harán en orden, hasta que una vez todos muertos podremos enfrentarnos al malo final (qué demonios, al menos te buscan ellos, eso que te ahorras). Nuestras armas serán muy especiales, cosas como zapatillazos de energía, latigazos, rayos eléctricos y sin olvidar nuestra arma principal, nuestros propios pelos, que se convertirán en afiladas agujas (con una terrible semejanza a caspa, por cierto).



Vamos, un juego que dentro de los estándares comunes de las clásicas conversiones de Bandai, es al menos bastante más adictivo que la gran cantidad de mediocridades que han llegado a sacar , pero si lo consideramos como un juego aparte, sin la necesidad de estar basado en un manga, no es otra cosa que un juego más del montón.



Darkmind

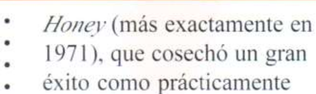
Shin Cutey Honey



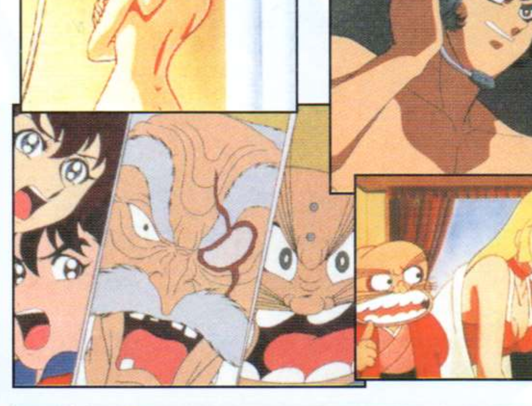
Lo primero que podemos hacer es agradecer a la cadena televisiva Buzz, de Vía Digital, haber emitido íntegramente los ocho episodios que componen la OVA de *Shin Cutey Honey*. La verdad es que hay que felicitarles por el excelente doblaje de la OVA, y por haber mantenido íntegramente los dos openings y los dos endings de la serie. La verdad es que llegados a este punto, no debe extrañaros nada que en breve aparezca editada por alguna de las compañías de vídeo (visto que ya se ahorran el doblaje), y sea mucho más accesible para todos aquellos que no han podido verla por la cadena privada.

La historia, o de dónde ha salido la chica esa de las tetas

Cutey Honey es otra de las series que nació de la mente enfermiza del siempre genial **Go Nagai**, autor eternamente consagrado por la creación de uno de los mitos más grandes que se han creado en toda la historia de la animación japonesa, *Mazinguer Z*. Por increíble que parezca, ya hace casi treinta años que se editó el primer número de *Cutey*



Honey (más exactamente en 1971), que cosechó un gran éxito como prácticamente todo lo que estaba haciendo **Go Nagai** por aquellas fechas. La cosa era bastante original, ya que en cierta manera *Cutey Honey* era una







Shin Cutey Honey
© Go Nagai/Dynamic Planning·Toei Video

especie de prototipo de magical girl, reuniendo los tópicos de chica mona que se trasformaba gracias a sus poderes para combatir contra el mal. Pero claro, no todo fue exactamente lo que se dice un camino de rosas, ya que tuvo tanta polémica como éxito a causa de su extrema violencia y alto contenido erótico (y por aquellas fechas se quejaban por cualquier cosa). Muchas asociaciones de padres japonesas protestaron por el contenido del manga, y durante todo el tiempo que se estuvo publicando no dejó de ser una fuente de polémica. Como era normal, no tardó en ser llevada a la televisión, y de 1972 a 1973 apareció la que sería su primera serie televisiva, que por mantener íntegramente el contenido violento y erótico del manga, cosechó tantas críticas como su homónimo de papel. Fue entonces cuando llegó lo que podríamos llamar un buen descanso para nuestra protagonista, ya que en los siguientes diecisiete años no apareció absolutamente nada de ella, pero cuando todos pensaban que era una colección olvidada que nunca volvería a ver la luz, **Go Nagai** decidió a principios de los noventa retomar al personaje bajo el título *Shin Cutey Honey*. La historia seguía más o menos los mismos derroteros que la primera, pero con incluso más salvajismo, pechos al aire y violencia desenfrenada (aunque, visto el original, tampoco mucho más). La colección volvió a ser un éxito, y Toei decidió aprovechar el filón. Así, en 1993 editó la OVA que nos ocupa actualmente, que se compone de ocho episodios, y en la que Honey, mostrando unas formas de lo más voluptuosas, debía regresar en un futuro no muy lejano a la ciudad que protegió en el pasado para detener a un nuevo mal que amenaza el mundo. La OVA tuvo un éxito insospechado, y Toei Animation se dio cuenta de que tenían un filón entre manos con el personaje de Honey, por lo que, cerca del final de la serie de *Sailor Moon*, decidieron utilizarlo precisamente para sustituir televisivamente a la guerrero de la luna Usagi y compañía, naciendo así la serie que se llamaría *Cutey Honey Flash*. De la serie surgió tanto una película como un manga (pero dibujado por **Yukau Iisaka** y no por **Go Nagai**, que rechazaba un poco el proyecto), que hasta el momento son los dos últimos trabajos que han aparecido sobre el personaje.



Shin Cutey Honey
© Go Nagai/Dynamic Planning·Toei Video

Shin Cutey Honey
© Go Nagai/Dynamic Planning·Toei Video

La OVA

¿Y de qué va más o menos?

La historia de *Cutey Honey* empieza en Japón, con una niña llamada Honey Kisaragi que murió de enfermedad cuando apenas tenía doce años. Su padre, un prestigioso científico especialista en robótica, quedó sumido en la desesperación, por lo que decidió crear un androide exactamente igual a su hija muerta utilizando toda la tecnología que tenía a su alcance. El resultado fue un androide tan sumamente perfecto, tan humano, que ni siquiera era consciente de que no era humano: Cutey Honey. Durante algún tiempo vivió una vida común y tranquila, como podría hacerlo cualquier chica de su edad, hasta que un grupo de extraños hombres enmascarados secuestran a su padre y ella tiene que despertar sus poderes, que le permitían modificar su cuerpo adaptando la forma y los poderes de cualquier cosa que imitara o desease, para intentar salvarle. Con esos poderes le sería muy fácil derrotar a cualquier enemigo común, pero los suyos no eran meros criminales, sino la organización Panther Claw (la garra de la pantera), un grupo al servicio de Panther Zora, la encarnación del mal puro en forma de mujer, y madre de todos los demonios. Finalmente, tras una serie de combates épicos, consigue derrotar a la misma madre del mal, rescatando a su padre, quien consternado al percatarse de que su niña ha descubierto quién es realmente, decide sumirla en el olvido, borrando absolutamente su memoria para permitirle llevar un vida normal. Eso sí, puso un seguro en su memoria, permitiéndole recordar quién era en el caso de que el mal volviese a amenazar al mundo. Éstos son más o menos los sucesos que cubren la primera de la colecciones de *Honey* y la primera de las series televisivas, que dan pie a la OVA de *Shin Cutey Honey* que ahora nos ocupa.



La trama continúa casi treinta años después de la conclusión de la primera saga, en la extraña ciudad de Cosplay, en la que el mal y la violencia imperan en las calles, y ninguna persona decente puede estar segura. En ella los pocos que aún conservan el deseo de justicia y paz han centrado sus esperanzas en la persona de su alcalde, el señor Light. Chokei es un joven que no ha perdido las esperanzas en la humanidad (incluso aunque sus padres se dedican a robar bancos), y admira al señor Light por encima de todas las cosas. Cuando el joven está presente en uno de sus discursos, observa impotente cómo un grupo de criminales intentan acabar con Light. Cuando parece que todo está perdido, aparece Dambei, el abuelo del chico, uno de los antiguos personajes de la primera serie, que con los poderes que le concede su cuerpo cibernético da una lección a los criminales. No obstante, ni siquiera su intervención es capaz de acabar con ellos, y cuando de nuevo todo parece perdido aparecen Black Maiden (la doncella negra) y Dolmeck, el señor del mal, que se proclama líder absoluto de todos los criminales de la ciudad, deteniendo a los criminales. Tiempo después, en la mansión de Dambei, Chokei se encuentra con una extraña estatua de una hermosa mujer con muchos aspectos, y su abuelo decide contarle la historia de Honey. Chokei se percata de que la estatua se parece mucho a la secretaria del señor Ligth, la señorita Kisaragi, y como resulta obvio Sambei abre los ojos y comprende que no es otra que Honey. Cuando llegan donde se encuentra el señor Light tienen que enfrentarse a una asesina enviada por Dolmeck, Death Star, quien está a punto de acabar con todos de no ser por el repentino despertar de Honey, que recupera su memoria y la destruye con facilidad.

Honey, que se mudará a la mansión de Dambei, tendrá que enfrentarse a todos los secuaces de Dolmeck quienes, al igual que hiciera Death Star, utilizarán una inyección con mal puro para convertirse en demonios. Finalmente, Dolmeck secuestrará a Chokei para obligar a Honey a enfrentarse a él en su fortaleza voladora, aunque primero deberá enfrentarse a su

principal subordinada, Black Maiden. Pero para sorpresa de Honey, descubrirá con horror que Dolmeck sólo era el consorte del mal, ya que sus intenciones eran resucitar a Panther Zora, que no era otra que Black Maiden pero con sus poderes mermados. Finalmente, Honey hace acopio de todo su poder y destruye a Dolmeck, pero sin conseguir evitar el regreso del espíritu de Zora al mundo. Será entonces cuando las cosas parezcan tranquilizarse, pero una y otra vez Honey y sus amigos deberán enfrentarse a las continuas encarnaciones de Zora, que tentará las almas de mujeres dándoles el poder del mal.

¿Y cómo es?

La verdad es que globalmente los ocho episodios que componen *Shin Cutey Honey* están bastante bien. En lo que respecta al apartado gráfico, la calidad de animación es bastante buena. No obstante, los cuatro primeros episodios, en los que se enfrenta a Dolmeck, tienen una calidad un tanto inferior a los otros cuatro, notándose en los movimientos más escasos y unos combates animados de una manera una que el resto. Ésto también se puede percibir en lo que respecta a los escenarios y fondos, que sufren un enorme cambio de la primera parte a la segunda, ya que en la etapa de Dolmeck la ciudad era mucho más irreal, gótica y extraña que tras su muerte, cuando se convierte en una ciudad normal y corriente al más puro estilo de Nueva York. En lo que respecta al diseño de personajes, hay que reconocer, y con mucho agrado, que no se parece en nada al estilo de **Go Nagai**, convirtiéndose Honey en una auténtica belleza capaz de dejar prendado a cualquier persona que la vea. La gran mayoría de personajes son mucho más comunes, pero la regla de la casa parece ser que todas las mujeres que aparecen tienen que mostrar una delantera tan prominente como Honey. De la banda sonora sólo se puede decir que mantiene un nivel tan bueno como el resto de la OVA, y la canción del opening desde luego merece una auténtica mención especial (de hecho, el segundo de los openings de la OVA es en mi opinión uno de los mejores que he visto).

La versión española emitida por la cadena Buzz, como dije al principio, es realmente excepcional, manteniendo íntegramente cada episodio de la OVA igual que se publicara en Japón (con todos los openings y los endings originales). El doblaje es sencillamente excelente, y no solamente las voces están perfectamente dobladas (hay que reconocer que los dobladores se han dejado el alma en esta ocasión), sino que además se parecen muchísimo a las originales japonesas, incluso la de Honey (y eso que era difícil). Sobre la traducción se puede decir lo mismo que del resto, un notable alto ya que han conseguido mantener plenamente la coherencia de todas las conversaciones más de a lo que nos tienen acostumbrados por estos lares. Ojalá las compañías de vídeo hicieran todas sus obras con la calidad con la que lo ha hecho Buzz.

Pero, vamos, ¿es hentai o no?

Aunque puede que muchos tengan muy clara la respuesta a esta pregunta, el propio director de la OVA **Yasuchika Nagaoka** ha sido continuamente preguntado por el tema. E incluso él mismo ha tenido que admitir que el erotismo es uno de los puntos más importantes de la OVA. De hecho, la característica más particular de Honey es que se desnuda con cada transformación, mostrando sus enormes y voluptuosas formas. En cierta manera podríamos decir que es precisamente el objetivo que tenía la OVA, atraer al público con un erotismo muy ligth, pero erotismo al fin y al cabo. A mí personalmente me encanta (pero claro, de hecho todos dicen que soy un salido), y reconozco que Honey es uno de los personajes más bonitos y seductores que he visto desde hace tiempo. No obs-





tante, que nadie se vaya a escandalizar en exceso, que desde luego no es tanto como lo pintan o dicen, y lo único que aparece continuamente son los pechos desnudos de la protagonista. Como ella misma ironiza en el quinto episodio, "todos sus fans sentirían que se estropearan sus senos perfectos".

Las parodias de Cutey Honey

Una de las cosas que más puede llamar la atención en *Shin Cutey Honey* son las constantes parodias que iremos viendo a lo largo de toda la serie. Sin ir más lejos, los episodios finales, los más graciosos, están llenos de continuas alusiones y parodias. En el octavo episodio, el científico loco que inventa un arma capaz de crear una disrupción en el espacio-tiempo no es otro que el profesor Kabuto, el abuelo del inmortal Koji Kabuto y creador del Mazinger (que para colmo incluso se llama igual). De hecho, su laboratorio no es otro que el instituto de investigaciones fotoatómicas, al pie del mote Fuji, por lo que incluso más que parodia, en cierta manera podríamos considerarlo una aparición estelar (¡pero qué demonios!, Kabuto nunca fue así). En otro de los episodios, el séptimo, aparece otro de los personajes de **Go Nagai**, en este caso Akira, el protagonista de *Devilman*, que goza de la misma fuerza y apariencia que cuando está poseído por el demonio Amon. Para mayor broma, al final del episodio, cuando Honey se está despidiendo de él, le recomienda que no venda su alma al diablo.

Pero si tenemos que hablar de parodias no podemos olvidar al mismo Dambei, que no es otra cosa que una parodia miniaturizada de Mazinger Z. Al tener un cuerpo cibernético, los ataques que utiliza son tan míticos como el "puños fuera", o el mismísimo "fuego de pecho". La verdad es que verlo en acción es una continua avalancha de carcajadas, especialmente cuando le ves utilizar los poderes del mítico robot de **Go Nagai**. El momento de mayor gracia sería sin duda en el que transcurre en el quinto episodio, en el que Honey tiene que huir volando con una bomba y utiliza a Dambei como... Jet Scrander. La unión entre ambos es realmente irrisoria, ya que consiste en que Dambei saca las alas rojas del Mazinger y se acopla a ella cogiéndola por los pechos. Lo dicho, no tiene desperdicio.

En fin, que...

En principio *Shin Cutey Honey* puede parecer una serie de magical girl normal y corriente, y de hecho reúne casi todos sus elementos: chica mona con enormes poderes de transformación, fuerza maligna que amenaza con dominar el mundo (o en su caso, destruirlo) y amigos que apoyan a la protagonista con sus vítores de animo. ¿Es entonces *Shin Cutey Honey* nada más que eso, una serie más del montón de esas que hemos visto a cientos? La respuesta es a la vez sí y no. En cierta manera *Shin Cutey Honey* tiene algo especial, y es probablemente el hecho de que es mejor de lo que te esperas. Lo que quiero decir con esta afirmación es que cuando empiezas a ver el primer episodio, y ves de qué van más o menos las cosas, la primera sensación que tienes es que Honey se tirará toda la serie enfrentándose a los secuaces de Dolmeck, hasta el episodio final en el que conseguirá derrotarlo. La verdad es que no esperas más, especialmente una relación entre los personajes o meterte dentro de los sentimientos de Honey. Y sin embargo lo haces, y tan sólo en los cuatro primeros episodios despacha a Dolmeck y parece entablar una relación seria con Chokei. Desde luego se agradece mucho, y consigue engancharte a las aventuras de Honey, pero cuando la serie está en su punto álgido y nos encontramos con un Chokei que se siente impotente por no tener el poder de proteger a Honey, se desmorona todo. Los cuatro episodios finales de la serie (en los que se enfrenta a las continuas reencarnaciones de Panther Zora), que serían en cierta manera la segunda parte de la saga, deshace lo



Shin Cutey Honey
© Go Nagai/
Dynamic Planning·
Toei Video

Shin Cutey Honey
© Go Nagai/Dynamic Planning·Toei Video

que la serie había construido añadiendo un nuevo personaje para que haga pareja con Chokei (y que en mi opinión, esta introducido por los pelos), y convirtiéndose en el enemigo del episodio a batir sin ningun rastro de trama central. Y la verdad es que te fastidia mucho, ya que desde luego da mucho más de lo que promete en un principio, pero acaba sin llegar a dar de sí todo lo que podía. Lo más molesto es sin duda el hecho de que la historia no acaba en absoluto, y te deja a mitad, con unas relaciones que, aunque sabes seguro cómo van a acabar, te gustaría ver concluir, y un enemigo, Panther Zora, que sigue metiendo el dedo en el ojo de la protagonista sólo para molestarla. Y la verdad, te quedas con las ganas de más, en lugar de centrar todos los últimos episodios en el apartado gráfico y más específicamente en las curvas y desnudos de Honey...

Esperemos que algún día la Toei decida retomarla donde se quedó y se lance con nuevos episodios de una serie que desde luego, merece la pena continuar. Y a ver si lo de esperar no significa otros veinte años...

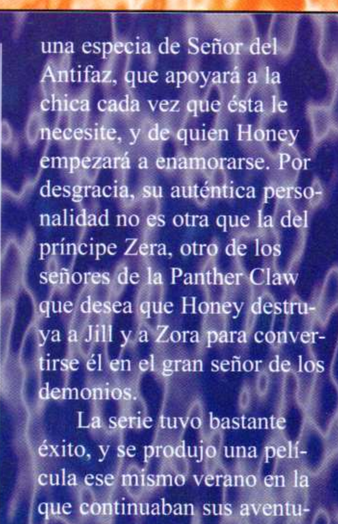
Darkmind

Cutey Honey Flash

Cutey Honey Flash es la serie que sustituyó a *Sailor Moon* en la programación televisiva tras su conclusión. Al contrario que en *Shin Cutey Honey*, la serie tenía un carácter mucho más infantil, y una estética totalmente shojo, ya que la Honey de aquí sí encarnaba el prototipo perfecto de magical girl. Honey es muchísimo más inocente (y menos dotada físicamente) que en la OVA y que en el manga de **Go Nagai**, y desde luego, mucho más comedida en su transformación. La historia era más simple, ya que retomaba la vida de la jovencita Honey Kisaragi intentando recuperar a su padre de las hordas de monstruos de la organización Panther Claw y de su líder Zora. Para ello deberá derrotar a la hermana Jill, sublíder de la organización y directora del colegio en el que Honey estudia. La gran novedad de la serie consistía en la introducción de un misterioso personaje, el autodenominado Tasogare no Prince (que podría traducirse más o menos como "príncipe del crepúsculo"), que ayudará a Honey y será quien le entregue el aparato que la ayudará a transformarse (de hecho es mentira, pero Honey piensa que es humana y necesita el artilugio). En cierta manera es una especia de Señor del Antifaz, que apoyará a la chica cada vez que ésta le necesite, y de quien Honey empezará a enamorarse. Por desgracia, su auténtica personalidad no es otra que la del príncipe Zera, otro de los señores de la Panther Claw que desea que Honey destruya a Jill y a Zora para convertirse él en el gran señor de los demonios.

La serie tuvo bastante éxito, y se produjo una película ese mismo verano en la que continuaban sus aventuras a partir del punto donde acaba la serie.

Como cualquier serie que se precie, no tardó nada en ser llevada al papel, y de ello se encargó como dije al principio **Yukau Iisaka**. El comic apareció en 1997, de manos de Shongakukan, dentro de su linea Flower Comics, y era al igual que su homónimo televisivo un manga shojo, incluso más que la propia serie. El dibujo era bastante bueno, con personajes muy estilizados y bonitos... vamos, como todo buen shojo que se precie.



Cutey Honey Flash
© 1997 Yukako Iisaka/
Dynamic Planning/Shogakukan

FLOWER COMICS
キューティーハニー
1
飯坂友佳子
原著作／永井 豪

Cutey Honey Flash
© Dynamic Planning·Yukako Iisaka·TV Asahi·Toei Doga

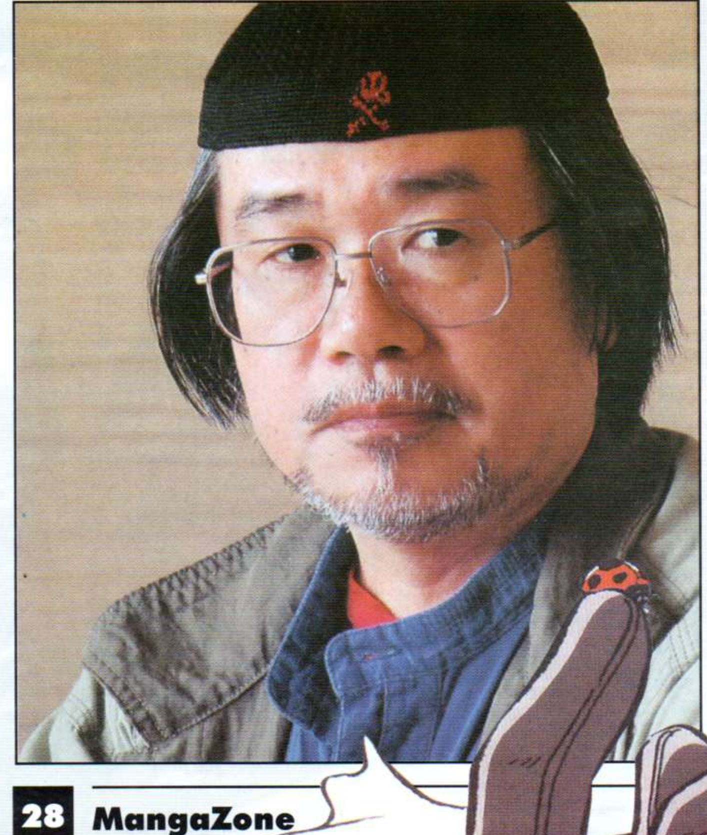
Leiji Matsumoto
El master de la Ciencia-Ficción

Leiji Matsumoto es un nombre que me inunda de recuerdos, de tardes ociosas delante del televisor, de imágenes de barcos que surcan universos, de hombres que no tienen más destino que encontrar a su amor y de mujeres que no tienen derecho a amar por culpa de ese destino... Son visiones apagadas por el tiempo, pero el sentimiento que las hizo inolvidables aún perdura, y es ese sentimiento el que me guía en este breve pero intenso recorrido que me permito mostraros de uno de los mayores genios que ha alumbrado el Imperio del Sol Naciente.

EL AUTOR

Akira Matsumoto nació en Curium el 25 de Enero de 1938 y decidió cambiar su nombre por Leiji (que significa Samurai de la Medianoche) un par de años después de entrar en el mundo del cómic.

Influenciado al igual que la mayoría de sus colegas por el gran **Osamu Tezuka**, nuestro autor hizo sus primeros pinitos con *Mitsubachi no Boken*, un manga de humor con una abeja por protagonista que fue publicado en la revista Manga Shonen. En 1957 hizo un shojo manga, *Kuroi Hanabina* (Pétalo Negro) y por fin, en 1961 comenzó a explorar el género de ciencia ficción, en el que realmente hallaría la fama. De ese experimento nació *Renkoo Ozma*. Sin embargo la madurez artística de **Matsumoto** empieza a emerger y a dar sus frutos con *Yoji Yen Sekai* (El Mundo de la Cuarta Dimensión) y con *Otoko Oiden* (Soy un hombre), su primer éxito. Después vino *Gun Frontier*, *Senjoo*, mientras que finalmente entra de





Wakusei Robo Danguard A
©Toei Doga·Kyokutsushinsha

Uchu Kaizoku Captain Harlock
©Leiji Matsumoto·TV Asahi·Toei Doga

cabeza en el mundo de la animación con *Uchu Senkan Yamato*, una serie que trajo mucha cola como ya veremos y que fue conocida en Occidente por el nombre de *Star Blazers*. Después se embarcó en la película basada en la serie, en el cómic de robots *Wakusei Robot Danguard Ace* y en una serie interminable de obras pertenecientes a lo que ya se considera el género típico de **Matsumoto**, la ciencia-ficción:

Uchu Kaizoku Captain Harlock, *Ginga Tetsudo 999*, *Uchu Senkai Yamato III*, *Sf Sayuki Starzinger* (una readaptación de la leyenda de Sayuki, el rey mono, al estilo futurista), sus consiguientes secuelas y *Eien no Tabibito Emeraldas*. Ya en la década de los 80, además de centrarse en la producción de más capítulos y OVAs de sus famosas series, llevó a cabo otros proyectos como *Marine Snow no Densetsu* (La Leyenda de la Nieve Marina), un manga sobre el desastre del desmesurado desarrollo tecnológico, *Shin Taketori Monogatari: Senen Joo* (La Reina Milenia), *Seishun no Arcadia: Mugen Kide SSX* (Arcadia de mi Juventud: La ruta infinita SSX) y el corto de animación *Hally no Kagami* (El espejo de Halley) que se adentra en las terribles consecuencias de la superpoblación y su única solución, la búsqueda de un espacio virgen para la colonización.

Su carrera dio un acusado giro en los 90, cuando después de cierto tiempo vio la luz una nueva obra suya, que abandonaba temporalmente el campo de la ciencia ficción para dedicar sus reflexiones a la Segunda Guerra Mundial. The Cockpit, una OVA tremendamente dura y a la vez muy tierna, refleja con el inconfundible estilo de **Matsumoto** los dolores y las penurias de la guerra, con sus muertes inútiles y sus heroicidades anónimas.

Sin embargo, lo más notable es encontrarse con que este autor no sólo no muere, sino que gana fuerza con los años, como demuestran los nuevos *revivals* de sus obras

Como autor, **Matsumoto** presenta una serie de notas definitorias de su peculiar estilo y que son: el pop art que impregna toda su obra de un regusto a gótico espacial casi neohippy, la crítica de las instituciones políticas, una profusa caracterización de sus protagonistas, unas mujeres etéreas y carismáticas que destacan sobre sus compañeros masculinos, más imperfectos, desgarbados y por ello, más humanos y el planteamiento constante de una disyuntiva feroz entre salvación y destrucción que pende como un destino cruel sobre las acciones de los personajes con una enorme carga dramática. No obstante hay poesía en su obra, una poesía melancólica y realista que recrea una atmósfera llena de romanticismo trágico pleno de destinos irreversibles y caracteres arquetípicamente humanos, con sus defectos y manías, con el objeto de mostrarnos sin retórica ni sentimentalismos superfluos, los miedos que encierra el alma humana, abriendo así las puertas a una tranquila reflexión y al dedicado aprendizaje de una lección. Y eso, enseñar, únicamente puede hacerlo todo un maestro.

Vamos a profundizar ahora en algunas de sus obras magistrales, aquellas que siempre quedarán en los anales de la historia como las mejores space-opera de todos los tiempos.



The Cockpit
©1993 Leiji Matsumoto·TTNS

UCHU SENKAN YAMATO

(Yamato, el Crucero del Cosmos)

El calificativo más apropiado para el fenómeno Yamato es el de epopeya interminable que recorre un periodo cronológico que abarca desde el año 2199 al 2203, claro paradigma de series posteriores como *Dragon Ball*, tan incombustibles como ella. Y este fenómeno se compone de muchas piezas: el manga de **Matsumoto** del mismo nombre, publicado en Sunday Cómics desde 1950 a 1976, tres series de TV emitidas sucesivamente en cuanto finalizó el manga y cinco películas.

En cuanto a las adaptaciones animadas de la Westcape Corporation, dirigidas por el propio **Matsumoto** con la asistencia de **Yoshinobu Nishizaki** y con **Yoshikazu Yasuhiko** en el storyboard y **Noboru Ishigomu** como responsable de la animación, al principio siguen paso a paso el argumento del manga. Sin embargo las rivalidades existentes entre el mangaka y **Nishizaki** y el protagonismo cada vez mayor que éste último estaba cobrando en la dirección, apartaron definitivamente a **Matsumoto** de la serie, a la que dejó de considerar como una obra suya. A partir de ese momento la historia se desmadra, poniéndose al completo servicio de los deseos de sus fans de un modo tan descarado como arriesgado. Pero a pesar de todo es una historia con ese encanto que tenían las series fantásticas de los años 70, de malos que hallan la redención y de buenos tan buenos que la palabra héroe les queda corta. *Yamato* es un drama espacial de gran trasfondo humano que nos cuenta las peripecias del crucero cósmico Yamato y de su tripulación en sus arriesgadas misiones en pos de la salvación de la Tierra. Los peligros para el planeta van in crescendo mientras la saga se desarrolla a lo largo de sus múltiples etapas:

YAMATO I: La Tierra se halla amenazada por sus enemigos de siempre: la contaminación, la radiación y los extraterrestres, representados por el Imperio Garuman, cuyo líder Dessler de Gamilón, tratará de destruir el tan preciado planeta azul con masivos ataques nucleares. La única esperanza de los terrestres es el Cosmo DNA, un dispositivo capaz de regenerar el planeta y devolverle la vida. Pero el remedio se halla en un lejano planeta llamado Iscandar, en poder de su generosa soberana Starsha, quien de buen grado está dispuesta a cederlo a los humanos. Sólo hace falta llegar a Iscandar, evitar los ataques continuos de los gamilianos y poner el dispositivo en funcionamiento en



menos de un año. Y ésta peligrosa misión únicamente puede llevarla a término la indestructible nave espacial Yamato y sus tripulantes no menos invencibles a las órdenes del joven capitán Susume Kaito.

SARABA! UCHU SENKAN YAMATO (Adiós, Yamato): Tras la aventura de Iscandar nuestros héroes regresan triunfantes a su patria, a la que salvan. Pero un nuevo peligro acecha su frágil paz. El Yamato recibe un aviso de alerta y despega sin el permiso de sus superiores. Esta vez el enemigo es el Imperio Cometa, un ejército de genocidas que se dedican a destruir planetas y a saquearlos y que viajan en una nave en forma de cometa, aproximándose inexorablemente a la Tierra. Para poder vencer, las fuerzas espaciales y Dessler deberán unir sus fuerzas y el cada vez más humanizado dirigente de los Gamilianos no dudará en sacrificarse para acabar con el enemigo común. Pero esta vez el Yamato no saldrá tan bien parado. Conseguirán la victoria, pero a costa de sus propias vidas. Un final trágico y emotivo, en el que Kodai mostrará sus verdaderos sentimientos por su querida Yuki.

YAMATO II: *Saraba!...* ponía punto y final a la historia, pero su gran éxito llevó a sus creadores a reconsiderar su decisión y a resucitar a los tan amados personajes en la segunda serie, dejando la película como una historia alternativa. En esta nueva etapa se volvía a contar la aventura del Imperio Cometa, pero esta vez con un final feliz.

YAMATO, ARATARU TABIDACHI (Yamato, la nueva era): Es un TV Especial de 90 minutos donde se aprovecha el tirón de la serie, pero sin aportar nada nuevo al universo Yamato. El argumento gira en torno a una nueva catástrofe, esta vez de índole natural. El planeta gemelo de Iscandar ha salido de su órbita, por una extraña fuerza de origen extraterrestre. El crucero espacial y su ya aliado para siempre Dessler serán los encargados de devolver el orden cósmico a ese cuerpo celeste.

YAMATO YO TOWA NI (Para siempre Yamato): Aquí es el centro de nuestro Sistema Solar, el Sol, el que amenaza con acabar con la supervivencia terrestre, después de que un misil errante explosionara en su superficie, y desencadenando una reacción en cadena, cuyo punto culminante sería la transformación de la estrella en una supernova.

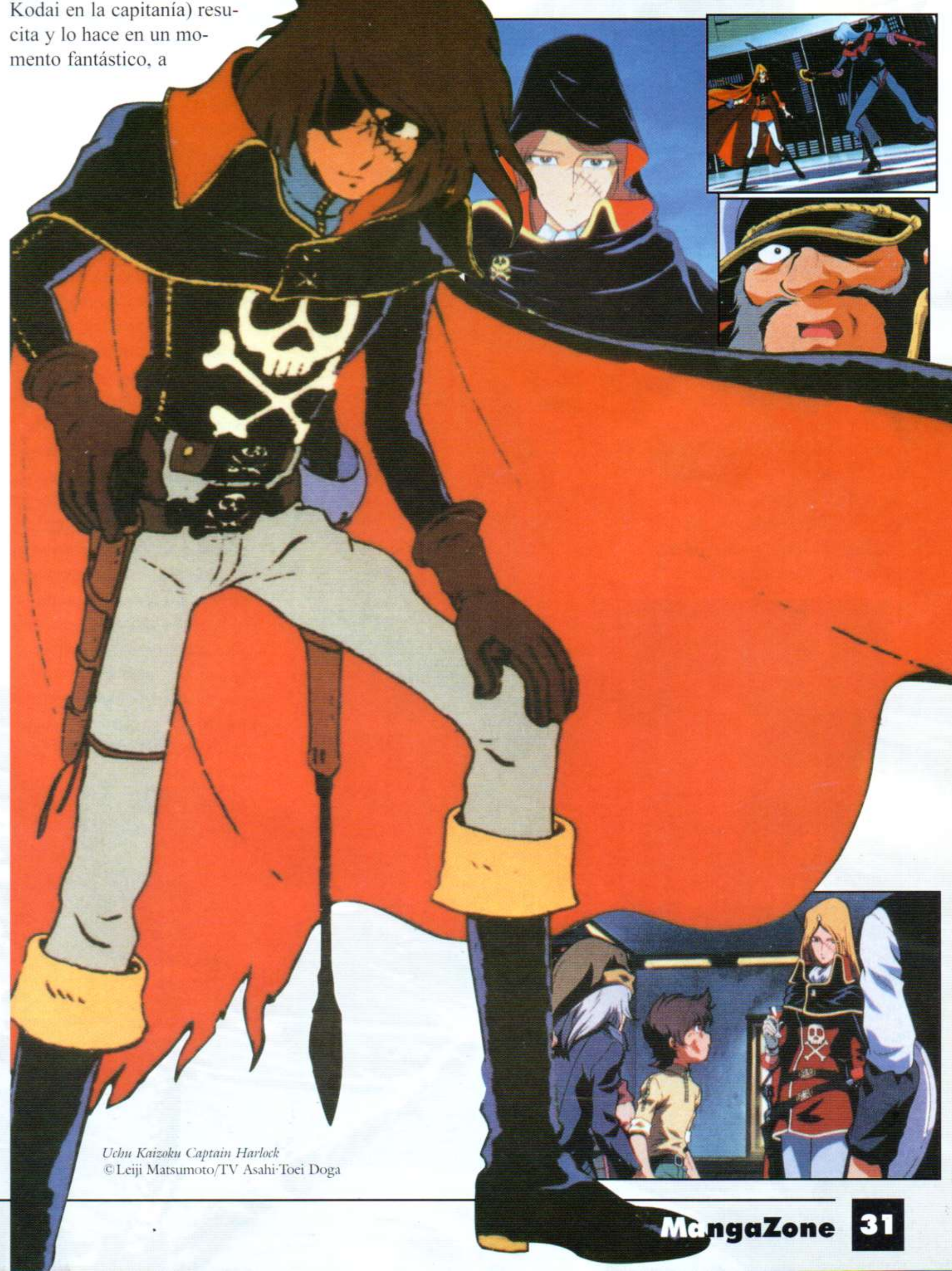
UCHU SENKAN YAMATO KANKETSU HEN (Yamato, el Capítulo Final): En 1983 vio la luz la última entrega de la famosa epopeya, y fue un final memorable. En ella, el capitán Okita (fallecido en la primera serie y sustituido por Kodai en la capitanía) resucita y lo hace en un momento fantástico, a punto para repeler el ataque de los Acuarianos, convirtiendo la nave Yamato en un gigantesco rompeaguas capaz de detener la fuerza desatada de las aguas de nuestro planeta, promovidas por el poder de Argo, el arma de los Acuarianos. Y por fin seremos testigos del deseado matrimonio de Kodai y Yuki.

YAMATO 2520: En 1995 **Yoshinobu Nishizaki** preparó un remake de la primera serie especialmente dedicada a los nostálgicos, con un nuevo navío diseñado por **Sid Mead**, que sin embargo carece de ese carisma especial de que gozaba al principio. No hay nada como lo verdaderamente original.

UCHU KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK

(El Pirata Espacial Capitán Harlock)

Ésta es una las obras de **Matsumoto** más veneradas en España, después de su emisión en algunas de las cadenas autonómicas. El capitán Harlock es el clásico héroe del romanticismo, un hombre complejo, decidido y valiente, culmen de virtudes y defectos, que está dispuesto a llegar hasta el final para defender sus principios, la verdad del ser humano y la libertad, que es la esencia de su alma. Y todo ello, aunque tenga que luchar en una Tierra dominada por la apatía y el conformismo, contra un gobierno



Uchu Kaizoku Captain Harlock

tiránico y dogmático que no anima a los hombres más que a la obediencia y a la colectividad y a los que somete mediante hipnosis a un estado de felicidad ilusoria. Como se puede ver es una crítica bastante agresiva la que **Matsumoto** vierte en una de sus creaciones más emblemáticas, no sólo por su contenido revolucionario y a veces hasta metafísico, sino también por los personajes que le dan vida: Harlock, uno de los pocos que sueñan con surcar de nuevos los mares (símbolo de la libertad); Tochiro, el mejor amigo de Harlock y el que cumplirá sus sueños creando para él la nave Arcadia, acompañándole después en su peregrinar espacial; Yattaran, el segundo de a bordo y aficionado de las maquetas; el doctor Zero, un facultativo alcoholizado amante de los mininos; el ingeniero Maji; Meeme, la última superviviente de su raza... y toda una colección de melancólicos solitarios que todavía no han perdido la esperanza de hallar algún día un lugar donde se encuentre aquello que anhela su alma, la libertad. Y esa esperanza tiene un nombre y se llama Mayu, hija de Tochiro y Esmeralda, la mujer pirata aliada de Harlock, que morirá sin poder cuidar de su hija, pero dejándola en buenas manos. Mientras, el capitán de la Arcadia se dedica a ayudar al desvalido y a luchar contra la injusticia como todo buen héroe que se precie. Y en esta historia los malos de la película son las Mazonianas, (una clara referencia a las amazonas), unas mujeres guerreras que conquistan planetas y que desprecian a los humanos por haberse convertido en unos seres grises. Existe la creencia entre los fans de que, en realidad, Harlock no es otro que el Mamoru Kodai (el protagonista de Yamato) del futuro. Sin embargo a pesar de las coincidencias físicas y el trágico pasado que les aúna, no es posible asegurar a ciencia cierta que ésto sea así, aunque **Matsumoto** gusta de realizar crossovers de sus obras principales, como aparecerá de un modo más flagrante en *Ginga Tetsudo 999*, donde se darán cita muchos personajes de esta serie.

Junto a la serie existen dos películas, también fruto de la Toei: *Waga Seishun No Arcadia* (Arcadia de mi Juventud) y *Waga Seishun no Arcadia: Mugen Kido SSX* (Arcadia de mi Juventud: Ruta Infinita SSX) donde se desvelan los inicios de la serie de TV, y la razón de la eterna tristeza de Harlock, la muerte de su amada Maya, una revolucionaria como él, y su encuentro con Tochiro, un oficial como él de la federación terrestre que lucha contra los humanoides y que se niega a unirse a ellos cuando invaden la Tierra.

En 1988 la OVA *Eien no Tabibito Emeraldas* (La reina Esmeralda) haría justicia a la reina pirata que tan pronto fallece en la serie, deleitándonos con una aventura suya, bastante intrascendente.

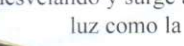


GINGA TETSUDO 999

(Expreso Galáctico 999)

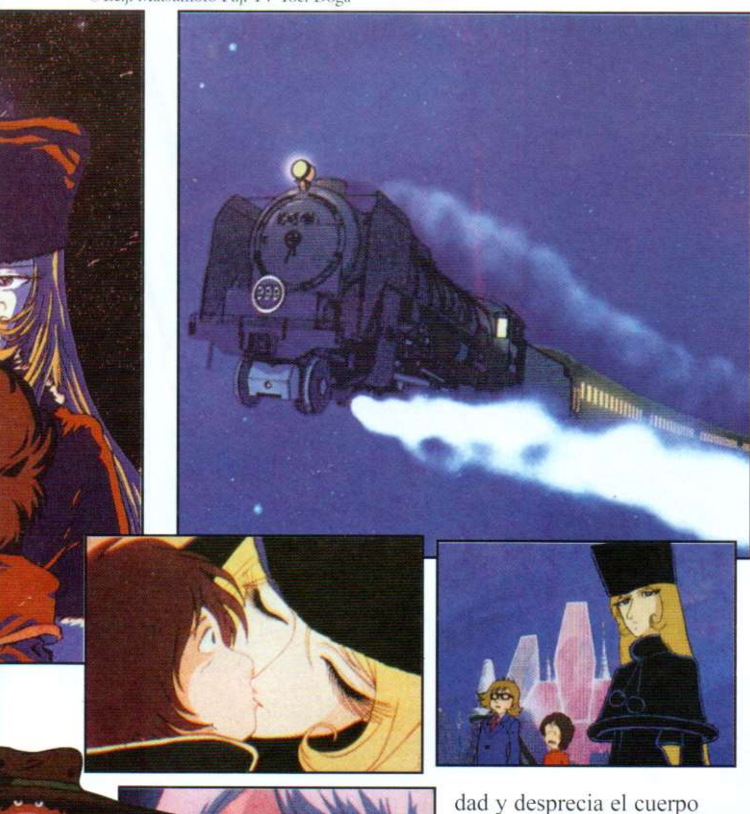
Ginga Tetsudo 999 es un viaje de búsqueda y de desencuentros, de muchas preguntas y pocas respuestas, y todas giran en torno a la pregunta de siempre, ¿quién soy? ¿y cuál es el sentido de mi vida? Y es ese trayecto interplanetario en una locomotora espacial, tan imposible como hallar una contestación clara a esa pregunta, lo que propone la fría y enigmática Maeter al joven huérfano Tetsuro, cuando lo encuentra en una Tierra dominada por robots, seres humanos que se han proveído de cuerpos mecánicos para conseguir una vida eterna y fácil. El resto de humanos que no se pueden costear tales extensiones artificiales no tienen más remedio que intentar sobrevivir, evitando cruzarse con estos nuevos seres desnaturalizados y completamente amorales, quienes después de perder toda conciencia de su humanidad, no dudan en matar lo que ellos consideran seres inferiores. Después de ser testigo de la muerte de su madre a manos de tales superhombres, el espíritu de Tetsuro clama venganza y no duda un minuto en aceptar la propuesta de Maeter, este trayecto cuyo destino es Andrómeda, un planeta donde podrá conseguir un cuerpo cibernético. Sin embargo, la historia va más allá. Ese viaje-respuesta en busca de la propia identidad humana del protagonista le llevará progresivamente a tomar conciencia del verdadero valor de la esencia del ser humano, de su alma inmortal, que no obstante crece en





el devenir del tiempo y que precisa de ese futuro, donde se proyecta la esperanza, para subsistir. Y será en ese viaje, que metafóricamente representa la evolución del joven Tetsuro hasta su madurez y en el que cada parada significa una experiencia vital, donde Tetsuro reflexione y decida renunciar a su sueño, en aras de uno mayor y más trascendental: la defensa y protección de su humanidad. Si Tetsuro descubre el sentido de su vida, también el misterio que rodea a Maeter se va desvelando y surge a la luz como la

Uchu Kaizoku Captain Harlock



hija del Rey Promexium, dirigente del planeta Andrómeda, quien utiliza a su hija para que atraiga seres humanos y así incrementar su ejército de superobots. En la serie también hay que destacar la presencia omnipotente de Harlock, en principio como una parodia del original, un hombre engreído, decadente y que víctima de sus propios principios, se dedica a herir a todos aquellos que muestren alguna debilidad. Sin embargo al final podemos comprobar que no es así. Ese falso Harlock no es más que un robot que desvía la atención del espectador del artífice de la transformación de Tetsuro, el verdadero Harlock que actúa en el sombra para no interferir en las decisiones del joven. La serie dirigida por **Nobutaka Nishizaka** y basada en los 18 volúmenes que recogen todo el manga de **Matsumoto** y que terminaron de publicarse en 1980, concluye con la película *Adiós Galaxy Express: Andrómeda, Destino Final*, en la que Tetsuro asume por completo su humanidad y desprecia el cuerpo mecánico, lanzándose al mundo para defender sus creencias como el adulto que es, y matando a su propio padre, para acabar así con el pasado desastroso que le antecedía y pasar una página de su vida, dejando atrás su juventud. Ahora la revista Big Gold ha retomado la serie, enfocándola de una manera más positiva, acompañada de una OVA ya comentada en el MZ nº 16: KASEI RYOUDAN DANASYTE 999.9, que adapta el manga publicado por Kobunsha, con un look más moderno y más luminoso que hará las delicias de los muchos fans de la serie.

SHIN TAKETORI MONOGATARI: SENEN JOO

(La Reina de los Mil Años)

Esta historia vio la luz en un manga de **Matsumoto** en 1981, del que enseguida y debido a su gran acogida, en 1982 la Toei Animation realizó una adaptación animada para la pequeña pantalla dirigida por **Nobutaka Nishizawa** y producida por **Kenji Yokoyama**, y una película que condensaba escuetamente la misma, habiendo sido ambas emitidas por nuestra Cadena Amiga (T5).

Como breve recordatorio, la historia era el testimonio de una evolución, o más bien de un renacer. En ella, la protagonista femenina, Yayoi Yukino, una joven extraterrestre del planeta Lamethal, creada en una probeta y educada, sin afectos ni amor, en la más estricta disciplina, es enviada a la Tierra donde, bajo una supuesta identidad, debe cumplir una importantísima misión: ocupar el puesto de Reina Milenia en la base establecida en el planeta azul, para proveer a su planeta natal de la mano de obra que éste precisa con urgencia. Ese aprovisionamiento se lleva realizando durante siglos, cuando la órbita de Lamethal se encuentra más cerca de la Tierra, evento que se produce cada mil años, de ahí el nombre del cargo de la reina. Sin embargo, en esta ocasión las cosas no irán tan bien como preveía Lamethal. La sucesora de la Reina Milenia cruzará sus pasos con Hajime, un niño huérfano que le mostrará la grandeza de los sentimientos humanos y el poder de la libertad, enseñanzas que pronto harán mella en sus concepciones, derrumbándolas por completo. Y cuando llega el momento crucial de decidir entre cumplir con su deber o proteger los valores humanos que ya ha empezado a amar, elegirá éstos últimos a costa de su propia vida. Aquí también hacen aparición los piratas, representados por la organización de los Piratas de los Mil Años, lamethalianos repudiados liderados por Selene, la hermana de Yayoi, quien tratará de convencerla de los crueles planes de genocidio de su hogar de origen y después luchará a su lado hasta la muerte.

Y así tengo que poner punto y final a este repaso, con la sensación de que me dejo muchas cosas en el tintero y con el deseo de seguir en el futuro hablando de **Matsumoto**, porque hay tema para rato.

Eva M. Sanchis







Lady's Song of GALLFORCE
VDR-1450
38:31

1. Prologue
2. Growing Up
3. Moonlight Diamonds
4. Nervous Night
5. In the Earth
6. Nan he iku kaze
7. Doki Doki EVERYDAY
8. Day Dream
9. SERIOUS EYES
10. Dream Again (Special Version)

Empiezo a pensar que podría hacer un esquema automático a la hora de hacer estos artículos, y sería de la siguiente forma. FORMULARIO CD Ref.11424 : *"Otro magnífico CD de pop animero típico y facilón. El CD lo abre la canción <PONGA AQUÍ EL NOMBRE> que pertenece a la intro de la serie. El resto del CD lo ocupan distintas versiones de los temas pertenecientes a la serie en cuestión. Siempre basado en instrumentos sintéticos y aderezados con la voz de distintas féminas. Excepto los temas <PONER AQUÍ LOS NOMBRES> que pertenecen a situaciones específicas de los episodios."* Pues ésto es lo que nos encontramos en el *Lady's song of GALLFORCE*, una compilación de 10 cortes de música animera típica, con la peculiaridad de ser cantado cada uno por una joven nipona (o varias, pero todas ellas distintas aunque no se note la diferencia). El cielo para aquellos que disfrutan del tradicionalismo, y el fuego eterno para los que apostamos por el renovarse o morir. El único tema que se deja escuchar bastante bien es el corte número 5, *In the hearth*, una balada pop muy potable basada en instrumentos de cuerda (todos ellos sintéticos, por supuesto). Aunque soy bastante crítico con los CDs típicos animeros, no peco en absoluto cuando digo que en cuanto a calidad instrumental y musical, deja bastante que desear. Suspendido, ¡a septiembre!

Blue Seed vol.1
KICA-226
60:33

Bueno, la cosa cambia... pero poco. El CD contiene 22 pistas, de las cuales solamente 2 son cantadas. Uno de los cortes es la versión instrumental de la cantada, y las otras 19 son situaciones específicas de la serie. Aunque los temas no gozan de originalidad, las secuencias MIDI aquí han sido mucho más trabajadas, recordando en algunos aspectos la BSO de *3x3 Ojos*, en cuanto a las similitudes melódicas. Los 19 temas tocan todas las situaciones que pueden acaecer en la serie: tensión, intriga, combate, tranquilidad, situaciones cotidianas... siempre con excelentes resultados, siendo bastante fácil el reconocer las situaciones con la mera escucha de los temas. Las únicas pistas diferentes pertenecen a la intro y final de la serie, en versiones normal e instrumental para la primera. Al contrario que el CD anteriormente comentado, este goza de una calidad instrumental más que decente. Aunque cayendo siempre en los mismos tópicos del pop animero, no deja de ser un CD más que interesante para aquellos seguidores de la serie. Un Bien alto.

1. Carnival Babel
2. Ao ki Mitama
3. Momiji
4. Aragami no Kehai
5. Yami no Chouryousha
6. Kusanagi - Aragami ni mi Irareta Otoko
7. Chiisana Ketsui
8. Kokudo Kanri no Momiji
9. Kusu Inada Densetsu
10. Yami ni Tozasareta Rekishi
11. Shousou
12. Matsurowanu Monodomo
13. Kokudo Kanri, shutsudo se yo
14. Shugeki
15. Shikei dai no Otome
16. Watakushi wa Makenai
17. Otomegokoro ga Moerutoki
18. Akki no Yobigoe
19. Ai wa Sadame Sadame wa Shi
20. Koukon no Machi e
21. Touch and Go!
22. Carnival Babel (Reprise)





K. O. R. CD Collection-Special BGM
VDR-1171
50:48

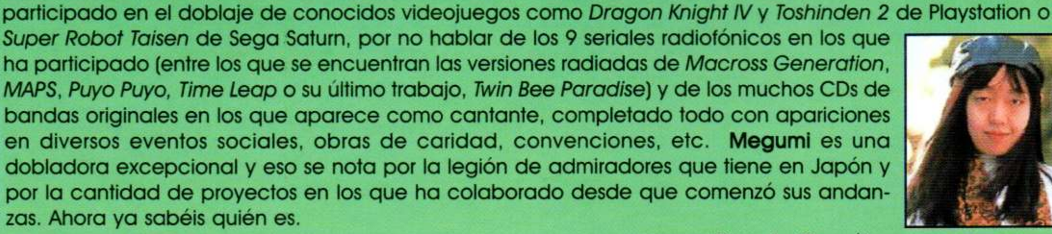
1. Mogite no Nen
2. Sakunetsu Paradise
3. Two Side Koichi Yume
4. Summertime Triagle
5. Kimagure Tenshi
6. De meimu que...
7. Tokimeki Natsuiro Graffiti
8. Beat de Shitto
9. Kinjirareta Hen no Shima
10. Nagisha no Love Change
11. (Heart) wo Nice Catch
12. Wakuwaku Idol
13. Telepaty Scramble
14. Shingai (Marin) Paradise (Sakunetsu Paradise Warubasho)
15. Escape
16. ABCD (Abacub)
17. Mayo Wasenaide, Madonna
18. Himitsu Shidei (Secret Command)
19. Itoshi no My Love
20. Natsu no Omoi wo Nosete...

20 cortes de audio no aptos para aquellos con el nivel de azúcar muy alto. Otro CD típico, aunque esta vez podemos atribuir la falta de originalidad al tiempo que tiene el recopilatorio. Aún con esta carencia, musicalmente hablando el CD es de una calidad muy buena en cuanto a los temas instrumentales, que son 16 concretamente y que como en el CD anteriormente comentado acompañan distintas situaciones de la serie (mmm... ¿debería hacer otro formulario?). Una de las sorpresas nos la encontramos en el corte número 10, un tema *bossa-nova fussion*, MUY bueno, con una instrumentación muy lograda. La línea general del resto de temas suele ser el de percusiones repetitivas, líneas de bajo planas y sintetizadores rellenando, las cuales, y gracias al maquetista, no dejan de ser bastante buenas. Otra excepción es el còrte numero 16, un tema Bossa Nova normal y corriente bastante gracioso, pero sin nada en especial. Si te gusta KOR, te agrada la música animera clásica, y tienes dinero, lo tienes todo para adquirir este CD que, aunque no aporta nada nuevo, es una buena adquisición.

Rufino Acosta

Megumi Ogata

La dobladora que os presentamos este mes, **Megumi Ogata**, ha colaborado en proyectos de animes tan importantes como *Evangelion* (doblando a Shinji Ikari), *Card Captor Sakura* (como la voz de Yukito Tsukishiro) o *Sailor Moon*. Otros animes en los que presta su voz son: *Armitage III*, *BTX*, *Alice in Cyberland*, *Hyper Doll*, *Landrock*, *Maps* o *Rayearth* hasta un total de 37 series, lo que se dice pronto. Sus intervenciones no acaban aquí, sino que también ha participado en el doblaje de conocidos videojuegos como *Dragon Knight IV* y *Toshinden 2* de Playstation o *Super Robot Taisen* de Sega Saturn, por no hablar de los 9 seriales radiofónicos en los que ha participado (entre los que se encuentran las versiones radiadas de *Macross Generation*, *MAPS*, *Puyo Puyo*, *Time Leap* o su último trabajo, *Twin Bee Paradise*) y de los muchos CDs de bandas originales en los que aparece como cantante, completado todo con apariciones en diversos eventos sociales, obras de caridad, convenciones, etc. **Megumi** es una dobladora excepcional y eso se nota por la legión de admiradores que tiene en Japón y por la cantidad de proyectos en los que ha colaborado desde que comenzó sus andanzas. Ahora ya sabéis quién es.



Ricardo González





Aprovechando una vez más que el equipo de MangaZone se encontraba en otro Salón del Cómic, en este caso el de Madrid, se aprovechó para realizar varias entrevistas a diferentes estudios de dibujo que se encuentran en Madrid y cercanías. Uno de estos nuevos y prometedores grupos es el Studio H, el cual tiene detrás suyo unos cuantos trabajos independientes, algún proyecto que otro y más de un trabajo realizado para revistas como Dokan. Y como no podíamos dejar pasar la ocasión, hablamos con *José María "Ken" Nimura*, uno de sus miembros fundadores, y el resto de impresentables de este nuevo y esperanzador estudio, a los que dedicamos esta entrevista.

MZ: ¿Cuáles son los trabajos más importantes que el Studio H tiene sobre sus espaldas, o más bien en sus manos?

Studio H: La verdad es que es poco pero muy variado, alguna que otra exposición en Madrid, siendo el más reciente el del Mercado de Puerta de Toledo o el del Salón de Madrid de este año. También realizamos el Fanzine del Studio H, de cuya última entrega hemos vendido 500 ejemplares, dibujos para la revista Dokan e importantes colaboraciones durante dos años en el Salón del Manga de Barcelona. ¡Ah!, sí, y alguna colaboración para MangaZone, je, je, lo había olvidado.

MZ: ¿Por qué se formó el Studio H?

Studio H: Fue algo espontáneo, éramos varios dibujantes y decidimos formar un grupo, un equipo, para así tener más oportunidades para darnos a conocer. Comenzamos dos de nosotros, y hasta hoy que somos seis miembros.

MZ: ¿Y por qué Studio H?

Studio H: Bueno, la idea surgió por dos de nosotros, **Nico** y yo (**Ken**), que habíamos dibujado un manga erótico. Entonces decidimos ponernos nombre como un estudio, así que la primera idea fue Studio Pervert, pero H, que es la inicial de Hentai (dibujos guarrindongos —JJ) en japonés, quedaba mucho mejor y más rebuscado, con lo que quedaba algo más serio y no dejábamos tan clara la idea como con lo de Pervert.

MZ: ¿De qué manera os estáis dando a conocer?

Studio H: Pues con todo lo que hemos hecho, un círculo de amistades y dar mucho la tabarra a las editoriales y demás en los salones de turno. Esto último es una de nuestras especialidades.

MZ: En el Studio H, ¿que visiones de futuro tenéis?

Studio H: Por lo pronto todos los proyectos habidos y por haber están muy parados. Casi todos los miembros del Studio H estamos con la selectividad hasta los..., bueno, ya sabes hasta dónde, aunque más de uno cuando acabe va a enganchar el lápiz y no lo va a soltar, después por supuesto de dormir una semana entera.

MZ: ¿Dónde tenéis metida la cabeza en estos momentos? Y me refiero a proyectos.

Studio H: Los exámenes nos pueden, son superiores a nosotros, pero verás cuando acabemos...

MZ: ¿La entrada a Studio H es exclusiva o puede hacerlo cualquiera que dibuje?

Studio H: ¡No, que va!, todo el mundo puede entrar. Ésto no es un club exclusivo, todo el mundo que dibuje y quiera pertenecer al Studio puede entrar, no pasa pruebas ni un examen de ingreso... aunque sí que se le pregunta por las amistades femeninas o por una hermana que esté bien.





MZ: ¿El estudio se formó sólo y exclusivamente para el dibujo, o esconde alguna oscura intención?

Studio H: En sí es para el dibujo y todo lo relacionado con ello, pero se formó más por unir a un grupo de amigos con intereses mutuos para exponer ideas, encauzar proyectos y para pasarlo bien.

MZ: ¿Cuáles son las normas o los pilares fundamentales que rigen este Studio?

Studio H: Sí, hay unas normas. Verás, te contaré lo que hacemos. El grupo se reúne a cenar en el McDonalds (centro de reuniones oficiales del Studio H) y se comenta muy por encima que se va hacer un Fanzine. Después se acaba la reunión y hablamos de todo menos del estudio en sí. No, no hay normas, ni estamos regidos por nada, aún no somos tan serios, ni profesionales.

MZ: ¿Os sentís capacitados para dedicarnos a ésto plenamente? ¿O creéis que aún os queda un largo camino que recorrer?

Studio H: No, la verdad es que no, pero poco a poco se consiguen las cosas, aunque esperamos que el camino no sea ni muy largo ni muy tortuoso.

MZ: ¿Cuáles son vuestros personajes favoritos, vuestros héroes de ficción?

Studio H: Hombre, hay unos cuantos, como por ejemplo Nausicaa, Motoko Kusanagi de *Ghost in the Shell.* Los masculinos no nos atraen tanto, pero Sho Fumimura de la serie de *Crying Freeman* es un personaje bastante destacable. Fuera del manga también está un personaje de la nueva serie *Battle Chasers*, Red.

MZ: ¿Y vosotros de mayores a quién os queréis parecer?

Studio H: A **Miyazaki**, es el genio de los genios, él y el Studio Ghibli al completo. El autor de *Lodoss Wars*, **Ryo Mizuno**, **Otomo** & company, y fuera de Japón tenemos a otro monstruo que es **Travis Charest**, un genio lento pero seguro.

MZ: ¿Cuáles son los sueños y esperanzas de este estudio?

Studio H: Por lo menos llegar a algún sitio, ¿no? Aunque creo que el paso más importante ha sido comenzar. Hombre, la idea sería llegar a ser como el Studio Ghibli, ser mundialmente reconocidos, que nos lluevan premios por todos los lugares y convertirnos en una baza fundamental en el mundo del cómic y la animación en general, portadas de revistas, fama, dinero, mujeres... creo que eso de la selectividad me está empezando a afectar seriamente a las neuronas.

MZ: Bueno, pues que la suerte os acompañe a todos en el selectivo. Good luck.

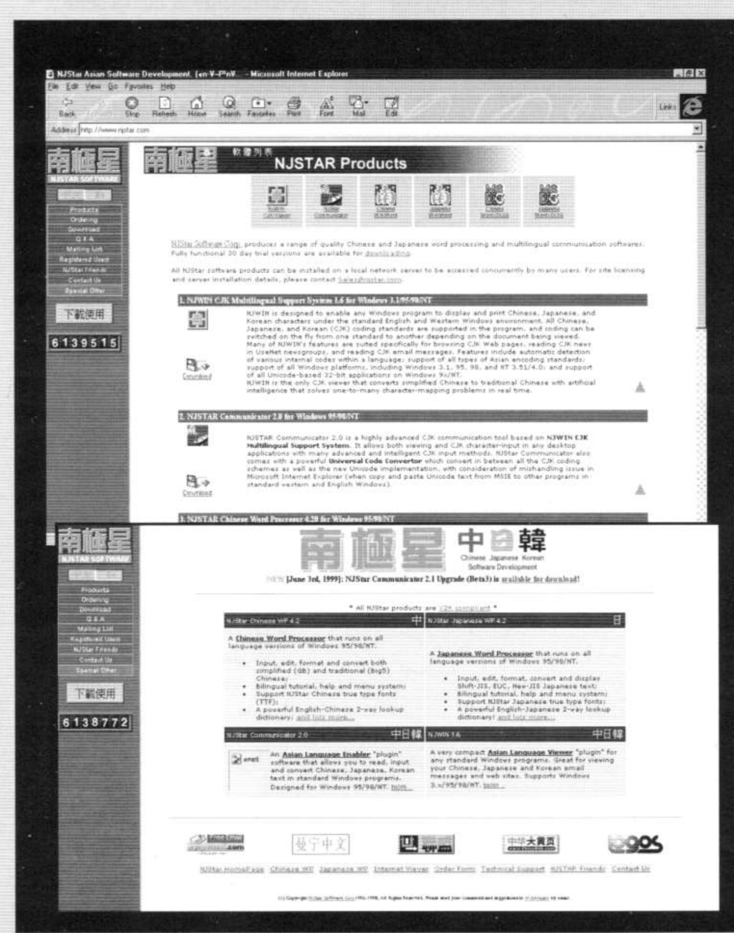
MangaZone



ORIENTE VS. OCCIDENTE

La mayoría de especialistas en cuestiones de tendencias sociales en Internet suelen coincidir en que las páginas web de un país son el reflejo de la cultura y de la sociedad de dicho país, pero también es verdad que la presión que ejerce Estados Unidos sobre las páginas web europeas tiende a homogeneizar el conjunto de las páginas web occidentales, tanto en forma como en contenido. Si tomamos el ejemplo de España, vemos que la mayoría de las webs tienen un estilo y contenido similar al de cualquier página americana. Aquí aún tenemos la suerte de contar con Sudamérica, lo que nos permite hacer las páginas en castellano y tener garantizado un numero mínimo de visitas, pero no sucede lo mismo en otros países de Europa, donde hacer webs en el idioma del país limita el numero de visitas a las del propio país... ¿alguien ha visto alguna web en griego?... Ésto obliga a los cibernautas de esos países a tener que hacer las páginas en inglés, con lo cual se acaban mezclando con el conjunto de páginas occidentales: podemos empezar en una web situada en Bélgica, pasar por dos o tres americanas, otra de Italia, y acabar cayendo por alguna española, y casi siempre veremos que están en inglés o español, pero en todo caso muchas veces no sabremos a qué país pertenece la página.

Sin embargo, no sucede lo mismo con las webs japonesas. El hecho de tener una cultura muy diferente a la occidental y altamente proteccionista, un interés por los idiomas extranjeros incluso inferior al español, y un mercado potencial interior suficiente como para cubrir toda la oferta, ha provocado que el conjunto de las páginas web japonesas permanezca casi





inaccesible al resto del mundo. El ejemplo más claro de todo ésto es que, si vamos a cualquiera de las grandes webs de anime occidentales, podremos encontrar una gran cantidad de enlaces a otras páginas situadas en todo el mundo... excepto Japón, y del mismo modo, si navegamos por páginas japonesas, muy difícilmente veremos un enlace a una web que esté situada fuera de Japón. Es como si existieran dos redes de Internet separadas, el "Internet internacional" y el "Internet japonés".

Otro problema que no ha hecho sino empeorar la situación es el propio sistema operativo de los ordenadores domésticos, de cuyo nombre no quiero acordarme. El problema consiste en que el sistema operativo occidental difiere del japonés en unos cuantos aspectos, y uno de ellos es que el sistema operativo occidental carece de la capacidad para representar en pantalla los gráficos de los caracteres kanji. El resultado es que si navegamos por alguna página japonesa con sistema operativo occidental, no veremos caracteres japoneses, sino una serie de símbolos sin sentido absolutamente incomprensibles para cualquier mortal, sea español o japonés. Ésto provoca que muchos cibernautas que entran en páginas japonesas crean que se trata de algún tipo de error del navegador, obligándoles a salir de esa página.

Pero aún hay más. Aunque no es imposible encontrar una página japonesa que utilice el japonés y el inglés, lo más normal es que la traducción se haya hecho con un programa de traducción automática, que suele dar unos resultados bastante desastrosos, y para entender qué pone, además de saber inglés, hay que ser adivino. Aunque lo que realmente hay que tener en cuenta es que en estas páginas bilingües la version en inglés suele ser una versión recortada de la versión japonesa; en la versión japonesa están todas las opciones al completo, mientras que en la versión en inglés falta la mitad de todo, se trata de una versión «light». Es cierto que



algunos cibernautas japoneses están más abiertos al mundo, y tratan seriamente de hacer una versión en inglés bien hecha, lo que es de agradecer. Pero no es lo más normal; lo más normal es que la página en inglés sea tan mala que nos resulte inútil, e incluso hemos encontrado webs que tienen una versión en inglés para despistar a los occidentales y evitar que entren en la versión japonesa de la web, no sabemos si por la cultura extremadamente proteccionista implantada en su sociedad, o sencillamente por un sentimiento ultranacionalista. En cualquier caso, es sospechoso.

Vista la situación, si aún estáis decididos a adentraros en las entrañas de la red Internet japonesa, aquí tenéis una serie de consejos para desenvolveros con menos dificultad:

Lo primero es conseguir un programa para solucionar el problema de los gráficos de los caracteres kanjis. Existen dos soluciones: la más obvia es instalar el sistema operativo japonés, aunque también es la menos aconsejable. La otra solución es instalar un programa de gestión de caracteres orientales. Existen varios programas de este tipo, pero el más extendido es el NJWIN, que una vez ejecutado convertirá los símbolos en kanjis más o menos legibles. Podéis bajar una versión shareware de este programa en la dirección www.njstar.com.

Otro detalle que hay que tener en cuenta es que en Japón el sistema de compresión de archivos no es el ZIP o RAR que utilizamos aquí, sino el LZH, así que si encontramos ficheros de este tipo también tendremos que bajar el descompresor de archivos LZH.

En lo que se refiere a la navegación, hay algunos trucos que nos pueden facilitar el trabajo. Hay ciertos navegadores, como por ejemplo el Netscape, que muestran en la parte inferior de la pantalla la dirección de internet a la que podemos ir cuando ponemos el ratón encima de un enlace. Aunque el texto del enlace esté en japonés, el enlace mismo suele estar en inglés, y nos puede servir como una especie de traducción en tiempo real.

Una gran cantidad de webs personales suelen tener un contenido artístico, del tipo: «mirad qué dibujos más chulos he hecho». En principio cualquier persona puede bajar esos gráficos (en Japón se les suele llamar CGs) gratuitamente, pero en los últimos meses se ha dado el caso de que algunos cibernautas sin escrúpulos han cogido esos gráficos y los han vendido a páginas de pago o los han distribuido sin permiso del autor, y ésto está provocando que muchos artistas japoneses cierren sus páginas o pongan algún tipo de contraseña, de tal forma que no puedan entrar los cibernautas extranjeros.

Pero no todo tienen que ser problemas. Hasta hace unos años, el ordenador doméstico más extendido en Japón no era el compatible IBM PC, sino el denominado NEC PC-98, que era completamente incompatible con los ordenadores occidentales, de tal forma que cualquier programa realizado en Japón para estos ordenadores no servía para los nuestros. Pero en los últimos años, a causa de la presión de una compañía de la que tampoco quiero recordar el nombre, el mercado de ordenadores domésticos japonés se ha ido decantando hacia el compatible IBM-PC, hasta el punto de que el NEC PC-98 prácticamente ha desaparecido. Ahora ya se pueden descargar o comprar programas japoneses sin temor a que no funcionen en nuestros ordenadores.

En cuanto a las páginas comerciales de grandes compañías, su contenido suele estar enfocado al mercado interior, así que tampoco se molestan en hacer páginas en inglés. Sin embargo, sí suelen tener un mínimo de educación a la hora de responder a los mails que les enviéis, y de hecho algunas compañías suelen responder incluso en español.

Vicente Penadés

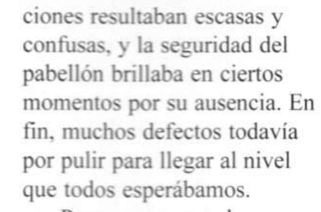
EXPOCOMIC 99

El mes pasado ya comentábamos que en este número hablaríamos del segundo certamen del Salón de Madrid, que esperábamos resultase mejor que el primero y que estuviese por lo menos a la altura del de Barcelona (que, la verdad, no puso el listón muy alto que digamos).

El evento tuvo lugar en el antiguo Palacio de Deportes de Madrid. Todos creíamos que estaríamos en el mismo sitio, que compartiríamos el reducido espacio con los demás, como buenos hermanos, siendo grande nuestra sorpresa al descubrir que cómics y juegos nos encontrábamos prácticamente juntos, pero los demás se encontraban desperdigados en en el segundo piso y en la parte exterior del recinto deportivo.

Uno de los mayores problemas fue la descarga y luego la carga de material, ya que las rampas se encontraban tapadas y la accesibilidad a los stands era un tanto complicada. Pero lo peor, lo más aberrante, fue el sonido de ambientación, la compañía musical, que más que acompañar consiguieron destrozar algún pabellón auditivo que otro. El volumen fue aberrante y los que aguantábamos allí acabábamos sordos, afónicos de tanto gritar y sabiéndonos los últimos éxitos de Ricky "mermelada" Martin y otros tantos que prefiero olvidar.

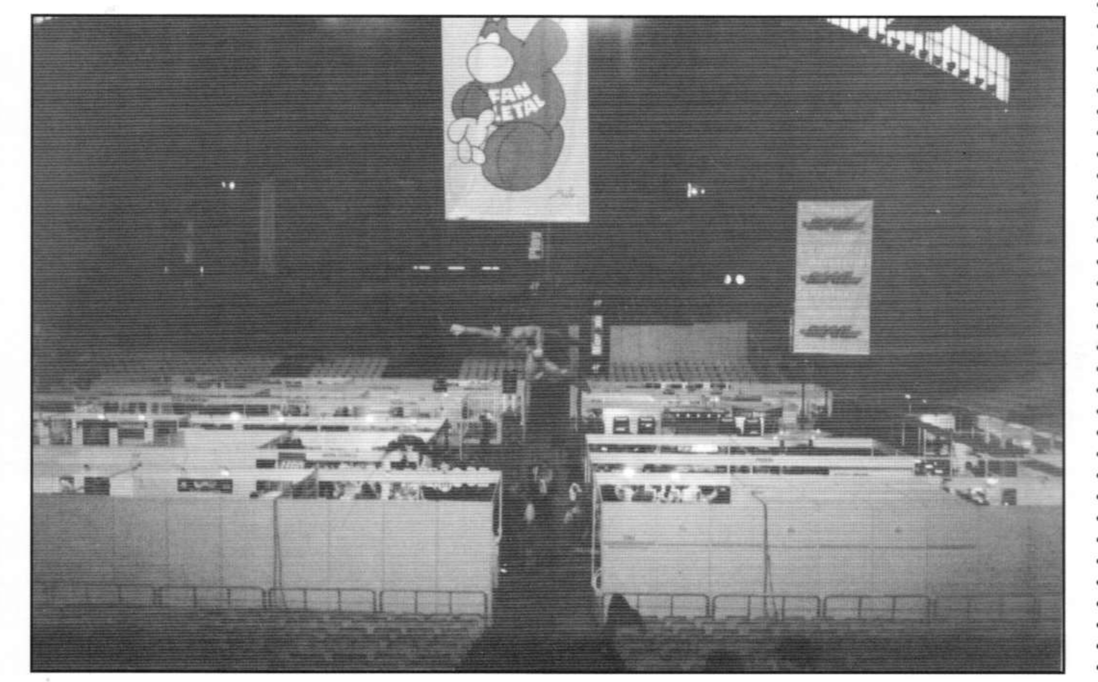
Otro de los grandes pesares, también relacionado con el sonido, era ese grupo de jóvenes y alocados muchachos que se encontraban en megafonía anunciando las cosas. En fin, por decirlo suavemente, tanta gracia al final acababa por confundir más que por aclarar nada. La organización dejó también bastante que desear, pues las explicaciones y las señaliza-

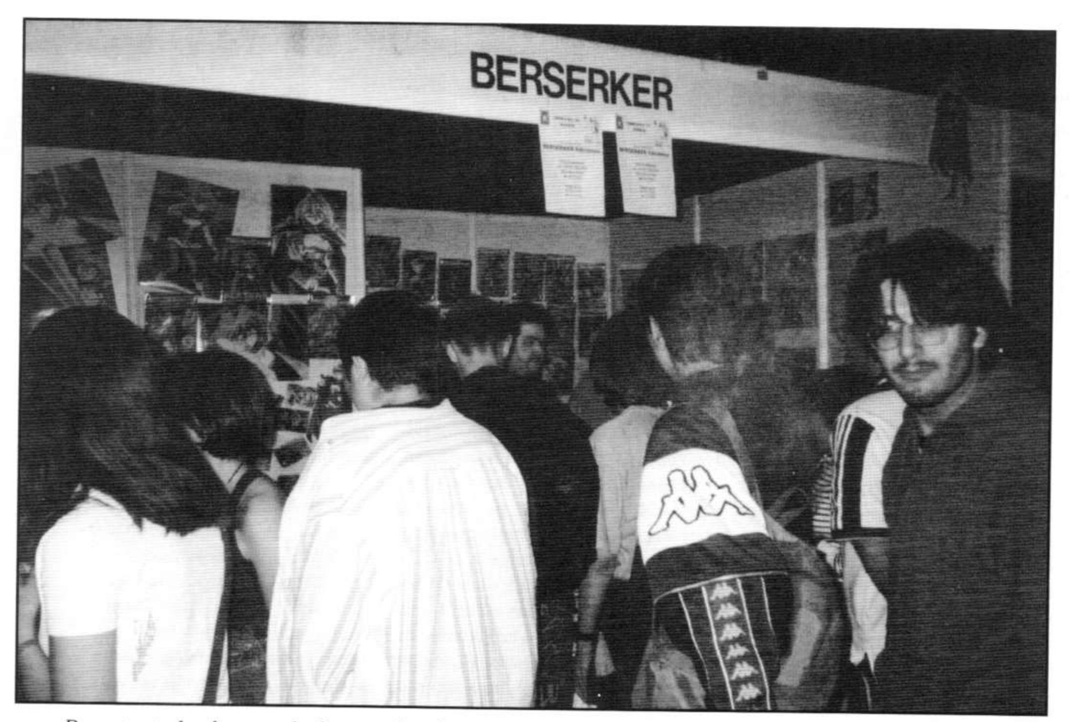


ciones resultaban escasas y confusas, y la seguridad del pabellón brillaba en ciertos momentos por su ausencia. En fin, muchos defectos todavía por pulir para llegar al nivel que todos esperábamos.

Pero aunque pueda parecer mentira, el certamen resultó más decepcionante de lo que se esperaba. Madrid es una gran ciudad, llena de adictos a los cómics de cualquier tipo, pero parecen tener una cierta debilidad por lo antiguo y el coleccionismo. Hay mucho asiduo que no busca la novedad, sino aquel viejo cómic en el que hacía su primera aparición un viejo héroe como Nick Furia. Es decir, que el público en Madrid se siente más atraído hacia lo antiguo, y quizás son menos receptivos a la nueva generación que entra muy fuerte con el manga.

La asistencia de gente fue mucho menor de la que se





De entre todos los stands, hemos elegido esta foto por pura casualidad, no os creáis. Bonito, ¿eh?

Kenshin!", y nuestra brujita particular, a la cual saludamos con fervor, ¡¡¡te queremos, Kiki!!!, que animó el Salón como el año pasado con su inestimable simpatía, encanto y presencia natural. De todas maneras, el stand de *Star Trek* maquilló a más de un asistente, e incluso nuestro vecinos de Generación X tuvieron un "Spock" de dependiente.

Demasiadas cosas para un solo Salón. Ha sido un buen intento, aunque fallido, ya que intentar reunir tantas cosas en un solo lugar puede resultar un tanto desastroso, y eso es más bien lo que ha ocurrido en este Salón. De todas maneras es sólo el segundo certamen, y el lugar era diferente del primero. Aún falta mucho por pulir, por lo que habrá que esperar y ser pacientes, aunesperaba, aunque se aguantó el tipo gracias al empujón de *Star Wars*, que hizo que muchos curiosos y algunos freaks visitaran el palacio de deportes en busca de respuestas y secretos de esta fascinante saga de películas. Y es que, todo sea dicho, en este Salón la estrella indiscutible era *The Phanton Menace*, y los demás, al Manzanares.

Como en Barcelona, la aparición de autores fue muy escasa. Contamos con la presencia de algún autor americano procedente de la cantera de Marvel y, por supuesto, **Cels Piñol**, que si no lo lleva Planeta no sería un Salón del Cómic. Bromas aparte, además de **Cels** hizo acto de presencia algún que otro autor español más, como **Carlos Javier Olivares**.

Las novedades que se llevaron al Salón fueron las mismas que a Barcelona. Es lógico y normal, ya que con menos de quince días de diferencia ninguna editorial tenía tiempo de lanzar ninguna novedad destacable al mercado. La gran, maravillosa, fastuosa y emprendedora editorial Berserker tampoco presentaba ninguna novedad para este Salón, pero nuestro autor **Javier Bolado**, presentando su *Evan S.D.* número 3, tuvo una gran acogida por parte del público madrileño, que compró y compró para que el autor dedicase, dibujase y firmara ejemplares a diestro y siniestro.

Vimos a pocos disfrazados, pero los más asiduos eran dos Darth Vaders y disfraces de Jedis y tropas de asalto. También vimos algún que otro personaje de *Slayers* o de *Bakuretsu Hunter*, aunque los más destacables fueron los de


La verdad es que para freaks nos bastamos y sobramos nosotros solos, pero siempre se agradece la ayuda de algún que otro amigo travesti.

Rayearth, por sus detalles en el disfraz. Las dos estrellas del disfraz en el Salón fueron nuestra chica de Madrid **Ainoa**, con su disfraz de Kuno Takemaki, que gritaba "¡yo le hice la cicatriz a que ya sabemos que el próximo Salón de Madrid no será en el Palacio de Deportes, con lo que ya habrá ganado un punto genial a su favor.

Daniel García



La amiga Lara Croft, de muñeco presente, se pasó todo el Salón con el dichoso jueguecito de "pon tu culito, que yo te hago otro agujerito".

El staff de Samurai Ediciones al completo (feos, ¿eh?). Dice Ramón que diga que son ellos los causantes de que la revista se retrase.

CORREO



Tengo que pediros una cosa, no nos pidáis, ni por carta ni por e-mail, que os contestemos a preguntas u os respondamos directamente, porque no tenemos tiempo ni gente para poder hacerlo. Da pena leer una carta o un e-mail de alguien que te pregunta algo y te dice que le respondas con otro, porque lo haces con uno, con dos, y al final te das cuenta de que no puedes dedicarte a ello. Las cartas y los e-mails se contestan, siempre que se pueda, en las páginas de la revista.





Dibujos originales de Santi

¡Hola! Mi nombre es Santi, y os escribo esta carta porque al leer vuestra revista se me planteó haceros unas pequeñas sugerencias.
En primer lugar, os contaré cómo he llegado a vosotros. Soy un aficionado al cómic, y me gusta muchísimo el manga. Ya hace unos años, me encontré en una tienda de cómics la revista Neko, la compré y me gusto. Pero este invierno me hinché a mandar cartas con sus correspondientes dibujos (no son tan malos) y no recibí ninguna respuesta, ni un miserable dibujo de los que mandé a sus páginas. Entonces, no hace demasiados días, compré "MangaZone" (me gusta). Hay más paginas a color, el precio no se diferencia demasiado al de Neko. Pero, pero, pero... comparto la misma opinión que Cesar Pingarrón, sobre el CD-ROM, que no es demasiado buena, porque tener un aumento del pago por una revista igual que la del mes anterior, no creo que tenga una buena explicación, puesto que al no tener ordenador, no puedo utilizarlo, y me veré obligado a dejar de comprar la revista. Una sugerencia que puedo daros es que pongáis el CD-ROM opcional o en algunas de las revistas, así podríamos escoger, con o sin CD-ROM. Otra sugerencia es que pongais más chicas sexis, en las páginas a color (sí, soy uno de esos viciosillos, ¿qué le vamos a hacer?). Deciros también que estoy de acuerdo con Sandri Díaz, lo que dice del "Príncipe de Egipto" es verdad, la proyección es fantástica. Y como también le gusta mucho Walt Disney, le dedico el dibujo de "Mulan" (la otra chica os la dedico a vosotros), y también decirle que si la chica que ha dibujado es su viva imagen, quiero casarme con ella y tener un centenar de hijos.
Otra cosa es que no sé si os habrá llegado esta carta, porque no encuentro la dirección de "MangaZone" en ningún rincón de la revista, ni siquiera el de la editorial. Lo del apartado de correos está muy bien, pero ¿el código postal?, ¿la población? ¿la provincia? ¿Cómo queréis que os mandemos cartas sin todo ésto?
Supongo que ya habréis leído más de una vez que acortéis las cartas que mandamos. Mejor para todos sería sólo poner lo que va dedicado a todo el lector de la revista, las demás preguntas sólo necesitan respuesta, y no hace falta que pongáis las preguntas, de esta forma no haría falta que ampliarais las páginas del correo y cabrían más cartas y más dibujos, ¡por supuesto!

Santi
Reus (Tarragona)

Bueno, a ver, por orden. Lo primero, felicitarte por haber descubierto nuestra revista, la mejor y más completa sobre el mundo del manga y el anime, además de la que tiene a los colaboradores más guapos (he, he). Bienvenido al club. El tema del CD-ROM es peliagudo, ya que hacerlo por separado en unas sí y en otras no, plantea muchos más problemas logísticos y económicos de los que podría parecer. En cuanto a lo de las chicas sexis en las páginas a color, no es que no las pongamos, sino que las ponemos cuando toca, aunque muchos han pedido un remake de la serie de artículos sobre el erotismo en el manga que realizamos en nuestra primera época. Pero claro, no podemos poner sólo chicas guapas porque sí, ¿qué dirían nuestras lectoras si no tenemos en cuenta también sus gustos y ponemos a chicos sexis? ¿Y si lo hacemos así, qué dirás tú al encontrarte páginas llenas de tíos cachas y buenorros?
Lo del correo ya se solucionó, tienes razón, y la revista la hacemos desde Valencia, para que no le queden dudas a nadie, así que ya sabéis. Y lo de cortar a la gente no nos gusta, así que tratamos de hacerlo sólo cuando resulta imposible publicarla entera.

¡Hola MangaZoneros!
De nuevo les saludo un poco deprimida porque mi primera carta no pude mandarla y tuve varios problemas familiares, pero como dicen: "todo tiene solución en esta vida menos la muerte", aquí estoy de nuevo gracias a Dios para darles dolores de cabeza con mi listota de preguntas. Espero no ser molesta y confiando en ello me atrevo por segunda vez a preguntar lo mismo:
1° Podrían contarme ¿de qué tratan los *Slayers* (a) "Los justicieros" por acá? Es que nunca la pasan completa.
2° ¿*Candy* tiene dos partes? ¿Cuál pasaron por allá? Aquí siempre se queda en que regresa al hogar de "pony" ¡Cuéntenme por favor con quién se casa al fin!
3° ¿Podrían decirme cuántos capítulos tiene en general la serie de *Dragon Ball*? No es que me aburra viendo a mi "novio" Pikoro Kami Sama pero ya me da risa la inteligencia de Goku.
4° Por último espero que no les de la chiripiolca (ataque) ¿podrían ser tan amables y adorables de mandarme la traducción al español de la canción "Only for love" que aparece en el CD "Saint Seiya 1996 song collection, Make-up"? Es que me trae muchos recuerdos bonitos y me fascina.
Bueno, eso era básicamente lo que había escrito en mi anterior carta junto con los ya sabidos buenos deseos para todos ustedes que nos soportan, también quería pedir que mi carta no fuera publicada ya que aparte de no tener dinero conseguirla (la revista, perdón ya me equivoqué) es toda una odisea aquí en México.
Para no cansar a quien le haya tocado leer este manojo de pichas (cháchacaras, o miniaturas que se guardan en las bolsas del pantalón, ¡vale!) me despediré con la confianza de haber hecho al menos un amigo que no se ofenda porque a mí me gusta ser otaku. Siendo así pongo a su juicio los dos dibujos para ver si voy bien en mis estudios o no. Un abrazo para quien me soportó ¡Que Dios me los bendiga! ¡Hasta luego!
P.D.: Cebollasos, quejas, bombas o lo que me quieran mandar dirigirse por favor a :

H. Herminia González Contreras
"Minna"
Camino Real al Ajusco n° 51
Tepepan Xochimilco en México D.F.
C.P.: 16020
¡GRACIAS POR TODO!

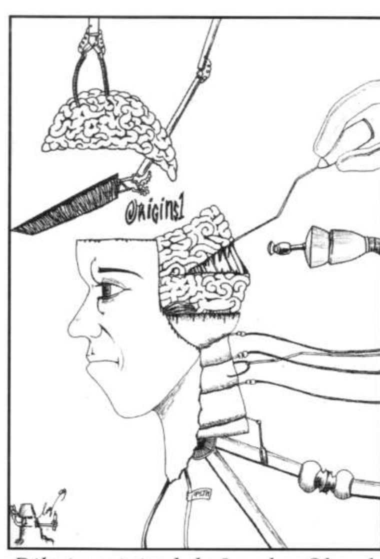


Dibujo original de "Minna" González

Lo primero que tengo que decirte, y valga para todos, es que no nos podemos permitir contestar personalmente a las cartas, salvo en casos muy puntuales, y la única respuesta que podemos dar es a través de estas páginas. Publicamos tu carta porque creemos que a lo que te refieres es a que no crees poder conseguir llegar a leer la respuesta publicada y la quieres personal, no porque no quieras que nadie se entere de lo que escribes (no es que no nos importe lo que nos pidas), pero sinceramente, nos es imposible dedicarnos a contestar a todos los que nos escriben pidiéndonos lo mismo. En cuanto a tus preguntas, *Slayers* cuenta las aventuras de una hechicera y sus compañeros en un mundo lleno de magia, dioses y demonios, cuya nota más destacable es su gran sentido del humor. Creo que Candy se casa al final con el Señor Albert, que era el príncipe de la Colina. *Dragon Ball* (la primera parte) tiene 153 capítulos. La letra no la sé.

Hola, gente del MangaZone:
Os leo desde el número seis de vuestra primera etapa (aquel con portada de DB en fondo rojo (molaban las portadas hechas a mano) y gran parte de mi afición al cómic y en especial al manga/anime es vuestra. Estaréis contentos ;-). Respecto a vuestra idea de poner un cederrón con la revista me parece buena, pero sería mejor si dicho disco compacto estuviese cargadito de información (640 megas enteros) y fuese monográfico a algún estilo/década/ autor o cosas que tuviesen que ver entre sí. Archivos MP3 irían bien.
Os mando un par de dibujos, el de "Méjico Lindo" no es nada en especial, pero el de "Origins 1" es de una historia que llevo preparando y va ha hacer que parezca que los de Gainax sean de lo más normalito; pero no por eso con una mala historia (no digo que Eva sea mala) y con lógica.
Tardaré MUCHO.
Hace muchos números pusisteis un artículo que trataba sobre animadoras en el que se hablaba de D'Ocón y demás. Me pareció muy bueno, pero dudo que los que os leen ahora (o la mayoría) lo haya leído. Estaría bien que lo pusierais de nuevo, pero explicando la situación actual (Dreamworks, nuevas compañías y animación independiente). También tenéis que hablar del, para mí, más impresionante animador que ha habido jamás (aparte de Tezuka): Bill Plymton. Es un genio; estuvo en un festival y pasó lo más importante de su (extensísima) obra. Luego hizo un "taller" de animación, que consistía en pasar trozos de sus trabajos y comentarlos, haciendo hincapié en su proceso de realización, para acabar contestando preguntas y echando firmas. El tío es la XXXX, tiene un par de negros, pero él mismo pone voces, saca fotos y dibuja una barbaridad de páginas al día. Tenéis que hacer un artículo. Su web: www.aun.com/plympton, allí encontraréis cosas y podréis comprar películas (tenéis que ver *The Tune*, es genial).
¿Qué es de la sección "¿sabías que...?", era muy amena.
¿Tenéis la dirección de algún fansub con subtítulos en español?, es que quiero *Mononoke Hime* porque si la editan aquí seguro que cambian la música.
Con lo de Plymton igual me he pasado, pero aunque no sea anime es bueno.
Poned mi dirección para que el que quiera que me escriba /tengo 17 años.
Si me publicáis un dibujo, que sea el de Origins.
Sin más se despide:

Lander Olasolo
Uistin 13, 1ºB
20160
Lasarte (Guipúzcoa)



Dibujo original de Lander Olasolo

Hombre, pues la verdad es que es todo un cumplido; si gracias a nosotros te interesaste sólo un poco más por el cómic, japonés o no, puede que todo ésto haya valido la pena. En cuanto a lo de artículos antiguos, la verdad es que muchas veces nos hemos planteado repetir algunos artículos antiguos, o ampliarlos, para todos aquellos que en su momento no los leyeron en nuestra primera etapa. Pero claro, eso estaría muy bien para la gente que no nos conocía, pero una buena parte de nuestros lectores, como tú, nos sigue desde nuestros comienzos, hace ya muchos años, y nos parecería, no sé, como estafarlos un poco. Lo del CD... bueno, es otra idea, pero eso supondría muchísimo más trabajo del que ya representa, porque entonces sí que tendría que dedicarse de pleno a ello más gente de la que ahora disponemos, y eso que ya se está retrasando más de lo que creíamos por pura falta de tiempo y manos para dedicarnos al asunto. Lo de los archivos MP3 es una solución muy fácil, pero ilegal, igual que escanear libros de ilustraciones enteros, o saquear páginas web sin el permiso de sus autores, aunque visto el éxito que tienen esos asuntos y que en este país por lo visto cada uno hace lo que le da la gana y no passsa nada, nos lo vamos a tener que plantear y dejar de devanarnos los sesos, que parecemos los únicos gilipollas de todo el cotarro. Pasamos a Juan tu encargo sobre Plympton. La sección ¿Sabías que...? dio paso a otras por varios motivos, uno de ellos problemas personales de su encargado. Para lo del fansub, prueba con Ego Films, son los más conocidos. Búscalos por IRC.

¡¡Hola Mangazone!! Ya tuvisteis noticias mías y vuelvo a alzar la voz para felicitaros por el trato especial en la sección Taller de Animación del "Príncipe de Egipto" (nº16). Yo esperaba encontrar un breve texto criticándola y me encontré con una extensa información con ilustraciones incluidas que me dibujó una sonrisa hasta que leí su contenido. Me disgustó la forma de "destripar" la película en el sentido de que Juanito no se dejó nada en el tintero, ¿cuántas veces te tragaste la película en cuestión, cariño? No se salvó ni la señora que pasa el mocho por los pasillos de la compañía. Pero lo que más rabia me dio de todo fue que... fue que... pues que tenía razón el "jodío". Se nota que es un profesional o que por lo menos se ha tragado más producciones animadas que mi abuela horas de Jaime Bores.
Aunque fuera para criticar una de mis películas favoritas, vuelvo a señalar mi alegría por su profundo análisis y cantidad de hojas dedicadas, fue revelador y, por qué no decirlo, enriquecedor. Aun así estoy un poco mosca por el hecho de que no he tenido más remedio que bajar de mi pedestal particular a Moises y compañía. Menos mal que en el nº17 se hizo otra referencia más favorable y cercana a mis propias ideas (inevitablemente metamorfoseadas por el señor Gómez). Y en fin, tengo que decirlo porque sino reviento: nunca creí poder relacionar el adjetivo atractivo con Moises... vi la película y no hay, hasta el día de hoy, otro personaje masculino animado que llame más mi atención. Los críticos no se cortan ni un pelo en destacar los atributos de las féminas que protagonizan estas producciones. Yo afirmo con rotundidad que el personaje de Moises no pudo ser mas llamativo en lo que a belleza se refiere. Y hablando del diseño de personajes... hace unos pocos meses, en canal C: de Canal Satélite Digital, dieron un programa (Escape: per-tecnología o pre-producción) que grabé 3 veces en diferentes cintas por miedo a perderlo, ya que en esa media hora se habló de algo que intuía que existía y que además era de lo más maravilloso y creativo. Me quedé de piedra al comprobar que uno de los partícipes de la creación del estilo y diseño de personajes de este film era español, Carlos Granel, que también participó en la película de animación "Balto: la leyenda del perro esquimal". Contó cómo se documentaron para dar vida y personalidad mediante el físico a estos personajes bíblicos. Al ver el documental pude comprobar, a lo peor me equivoco, que existe el "Estudio Granel", dedicado a ésto precisamente.
En definitiva, a mí me gustaría tener información, si es posible, sobre la profesión de diseñador de personajes (no sé cómo se diría), cómo llegar a ésto; y en fin, una entrevista con este hombre sería un acierto, resolvería dudas y abriría el horizonte a otros muchos compañeros de papel, lápiz y sueños que a lo mejor no ven salida a su expresión artística...
Conclusión: escribía tan sólo para agradeceros el Taller de Animación del nº16 y a Juan Gómez por dispersar este idealismo que me hizo feliz durante unos meses... pero tranquilo, no me perdonaría que padecieras una úlcera del disgusto; tus observaciones han supuesto para mi un paso hacia adelante a la hora de valorar una película de animación.
Hasta pronto, chiquitines, y seguid así.

Sandra Díaz
Badalona (BCN)

Espera, Sandra, que te responde Juan: "Hola de nuevo, Sandra. Empezaré disculpándome por el tono más bien borde con que hice la crítica a *El príncipe de Egipto*: Es que me sorprendió e irritó el que la película no me satisfaciera, con lo que me prometía, y supongo que de ahí lo cafre del artículo. Aim zorri. Sabiendo mi postura muy subjetiva, y conociendo opiniones más favorables (la tuya, que por cierto no pude leer hasta después de haber escrito el artículo; la de Rosa María y otros), quise exponerlas en el Taller, para equilibrar. Estoy abierto a más contribuciones, y aprovecho para advertir al personal de que no soy ningún experto en animación: sé de la tecnología implicada, fácil de conocer por las revistas, reportajes e Internet, pero mis opiniones son sólo el reflejo de mis impresiones... y así salen, para bien o para mal.
Cánones de belleza... Pues sí: Moisés y Ramsés son de lo mejorcito que ha ofrecido el cine animado comercial USA en cuanto a protagonistas masculinos, y supongo que en gran medida se debe al esfuerzo invertido en la expresión de sus emociones por los animadores. Desgraciadamente, hasta que no tenga en vídeo el film no podré hacer una Hoja de Estilo como Dios manda (y queda pendiente una comparativa de galanes Disney/Warner/Fox, contrapartida a la de féminas de hace meses).
Diseñadores de personajes: no parece que existan en los grandes estudios diseñadores de personajes dedicados a piñón fijo. Por lo que se ve, lo que ocurre es que se crea un grupo de gente a medida del proyecto, llamando a ajenos a la empresa si hace falta (los diseños de *Hercules* son de un ilustrador caricaturista británico, por ejemplo). Teniendo en cuenta lo conjuntado del diseño de personajes, fondos, «fotografía», esquema de color, etc., y las referencias pictóricas que suelen dar sus responsables, yo diría que lo más importante (en los grandes estudios USA) para participar en esas tareas es una buena formación en historia del arte y asignaturas relacionadas (aparte de la obvia experiencia como dibujante y animador). Así puede uno revisar la «paleta» histórica y geográfica de opciones, indicar rápidamente si quiere el estilo de composición de tal pintor, el uso de la luz de tal otro, etc., y que los colegas entiendan a qué te refieres con ver unas láminas. El diseño de personajes ha de casar con el estilo general de la producción: la manera de colorearlos y sombrearlos, la angularidad de su trazado, la ampulosidad de su animación, etc. Es un tema extenso, como ves, pues ni siquiera hemos entrado en la parte tradicional: la psicología del personaje y cómo traducirla a diseño (aunque creo que todos los aficionados, intuitivamente, somos ya capaces de ello). Trataré de investigártelo un poco más.
En fin, gracias por valorar tan alto ese limoncito agridulce de Taller. Intentaré ponerle más azúcar en próximas ocasiones, aunque, si *no* me deseabas una úlcera con lo de *El príncipe...*, no quiero saber lo que *no* me querrías endosar tras haber leído la de *Hormigaz* (la moda actual son los virus emergentes de las junglas tropicales, Ebola, etc)."
Perdona el tamaño de la letra, pero ya sabes cómo se enrolla Juan, si no no cabía. Hale, hasta otra.

JJ

Apdo. de correos 12319
46080 Valencia
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

JAPÓN: EL MUNDO DE LOS NEGOCIOS

Tradicionalmente la dirección empresarial en Japón está caracterizada por tres antiguos poemas cortos o *haiku:*

— *"Si el cuco no canta, mátalo":* con este poema Oda Nobunaga, un gran señor del siglo XVI que conquistó la parte central de Japón, estableció el paradigma de lo que se considera una dictadura. En esa época los generales empleaban un rígido y piramidal esquema de rangos y castigaban y premiaban a sus tropas adecuadamente para preservar la disciplina.

— *"Si el cuco no canta, hazle cantar":* este poema pertenece a Toyotomi Hideyoshi, el sucesor de Oda Nobunaga, y su sistema directivo puede ser ejemplificado con la historia de la mula y la zanahoria. Este método se basa en la concepción de que a las personas normales les desagrada el trabajo . Así, el control mediante la coerción, la intimidación o el miedo ejercido por un líder despótico resulta absolutamente necesario para conseguir resultados productivos.

— *"Si el cuco no canta, vamos a esperar hasta que lo haga":* esta idílica filosofía fue puesta en práctica por Tokugawa Ieyasu, el sucesor de Toyotomi Hideyoshi y es la regla que rige el mundo de los negocios del Japón moderno. Sus seguidores asumen que las personas normales consideran que el trabajo es normal, placentero y productivo y pueden autocontrolarse. De esta forma, unos adecuados beneficios y una motivación razonable son los factores precisos para promover unos hábitos laborales óptimos y el cumplimiento de los objetivos.

Desde la 2ª Guerra Mundial las técnicas de administración que establece esta filosofía han concedido a Japón prosperidad, seguridad laboral y la perpetuación de las instituciones empresariales hasta ahora. Actualmente la crisis económica debido a su política exterior excesivamente proteccionista hace estragos en uno de los países aparentemente más poderosos del mundo, ¿pero cómo el coloso pudo evolucionar de un sistema económico feudal hasta ponerse a la altura de las grandes potencias mundiales? Para entender la causa de ese cambio tan drástico hemos de examinar los principios que animan la industria nipona.

Estabilidad Laboral

Las bases de la psicología se aplican rigurosamente en Japón para conseguir incrementar la solidaridad entre los empleados. La finalidad de esta práctica estriba en suplantar los intereses personales de los trabajadores por los intereses de la compañía y por el sentimiento de que la estructura empresarial es la base de la prosperidad y la estabilidad de la nación.

En Japón, a diferencia de los EE.UU., se cree que los estrictos controles gubernamentales traerán consigo progreso, prosperidad y una sociedad mejor y la moralidad de los líderes nipones, tanto la pública como la privada, es una cuestión de la mayor importancia moralidad empresarial construida sobre los siguientes pilares:

1) La felicidad consiste en tener un trabajo de por vida.
2) La tristeza consiste en no tener trabajo.
3) El pensamiento más desagradable sería sentir envidia del estilo de vida de otro.
4) Lo más honorable es dar sin esperar recompensa.
5) Lo más hermoso es amar y cuidar.
6) Lo más terrible es mentir.

Las técnicas para mantener la moralidad de los trabajadores son una parte de la rutina diaria de los mismos. Todos los días los jefes de sección leen los principios morales del fundador a los empleados, los cuales los repiten solemnemente; principios como hacer contribuciones a la armonía del mundo, ser justo con las responsabilidades de los propietarios y los demás trabajadores...

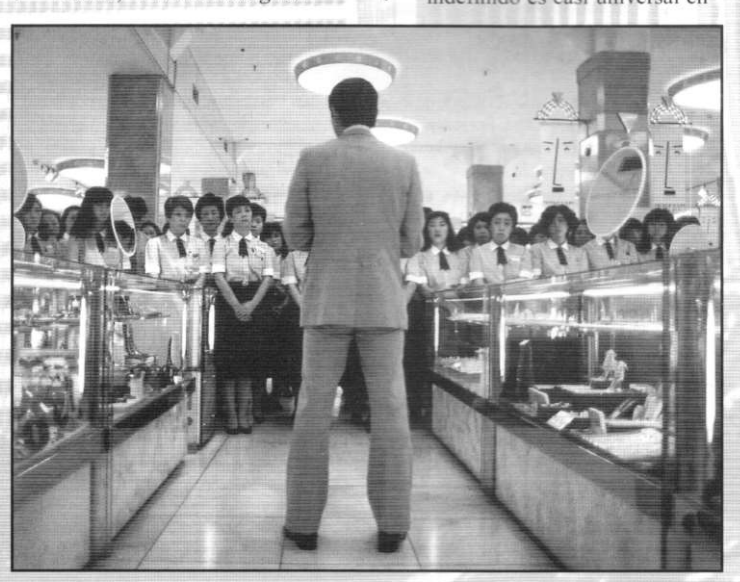
En las grandes corporaciones japonesas la diferencia entre "miembro de una familia" y "trabajador" no está muy clara, ya que se establece una relación paterno-filial entre los empleados y el propietario-fundador de la compañía desde que aquellos, recién terminados los estudios, acuden a él en busca de una oportunidad. Los dueños se comprometen frente a sus familias a cuidarlos y protegerlos, guiándolos por la senda del trabajo bien hecho. Los trabajadores, a su vez, se dirigen a su jefe con el mismo amor y respeto debido a un progenitor, y le obedecen ciegamente porque saben que todo lo que dice es por su bien. Según Saizo Idemitsu, el fundador de la compañía Idemitsu Kosan, *". Somos una gran familia y no necesitamos de horarios, tiempos de ocio, ni sindicatos. Cuando mis empleados o sus hijos se casan, yo les regalo la casa y los muebles. Me siento como si fuera su madre y tomo una actitud paternal hacia sus alegrías y desgracias. Y este afecto y cariño es el que produce personas respetables, personas que garantizan la perpetuación de mis ideas".*

Estas cualidades familiares, incrementadas por el nacionalismo, son ejercitadas por muchas compañías del país del Sol Naciente en la creencia de que pueden contribuir a la felicidad —y naturalmente a la productividad— de los empleados..

En las ocasiones especiales como *nyushashiki* (el primer día de un empleado), el bautizo de un barco o la apertura de una nueva oficina, el presidente de la compañía lee a sus subordinados un "credo de servicio" que incluye pensamientos similares a los anteriormente expuestos.

Empleo de por Vida "SUSHIN KOYO"

La práctica del contrato indefinido es casi universal en





Japón. Esta práctica responde a una filosofía de la paciencia descrita por Tokugawa Ieyasu: *"La vida de un hombre es como andar por un largo camino con un pesado fardo a la espalda. No vayas deprisa. Ten paciencia. Si consideras que los inconvenientes y la incomodidad son normales, entonces no tendrás nada de lo que quejarte. Y si deseas alguna cosa, recuerda el tiempo en el que la tuviste."* El contrato de por vida es por ello fruto de la tradición nipona, no de la ley. Bajo estos términos se pretende contratar solamente a los jóvenes que salen de las escuelas, con lo que la fuerza trabajadora de Japón está más actualizada que en las compañías estadounidenses. Y la movilidad de tales empleados entre las empresas también es impensable. Como término medio el periodo laboral de una persona suele rondar los 35 años de servicio, recibiendo al término de su contrato una suma equivalente al triple de su salario anual. Y los trabajadores que se prejubilan reciben solamente la cantidad proporcional a la extensión de los servicios prestados. En cuanto a la edad de jubilación se encuentra entre los 55 y los 60 años, aunque los empleados que ocupan una jerarquía superior pueden rebasar la barrera de los 55 años. Para las mujeres el régimen cambia considerablemente y los límites se acortan de una manera tan pasmosa que podría entrar sin duda alguna en la categoría de discriminación sexual, de tal forma que resulta muy raro para una mujer el mantener su empleo más allá de la edad de 30 años.

El *sushin koyo* tiene unos persuasivos efectos en la sociedad nipona: la tasa de paro es muy reducida (sólo un 1 ó 2 %), la tasa de criminalidad es de las más bajas de los países industrializados, el nivel adquisitivo es mucho mayor que el de EE.UU. y cuenta con una industria eficaz, de gran magnitud y de alta calidad que es la envidia de las otras naciones industriales. Otro efecto del *sushin koyo* es que los empleados no están inhibidos, sino que pueden hacer sugerencias para mejorar los procesos de producción, incluso cuando dichas modificaciones impliquen la eliminación de sus puestos, porque saben que en ese caso no pierden su trabajo, sino que serán transferidos a otro puesto dentro de la misma compañía, posiblemente de rango superior. De esta manera se pretende potenciar una continua innovación de los mecanismos productores, alcanzando una mayor competitividad en el mercado.

Promoción y Salario
"NENKI JORETSU SEIDO"

En la reunión de bienvenida los recién llegados a una empresa reciben una charla, en la que les dicen que algún día llegarán a ser un ejecutivo. Y como tales promesas de futuras promociones se mueven dentro de la misma empresa, el joven empleado no se siente sometido a ninguna presión para cumplir sus sueños, sino que puede concentrarse en su trabajo con la seguridad de que ese ascenso está ahí aguardándole, mientras sus hijos crecen.

El sistema salarial japonés descansa en una fórmula cuyas variables son la edad y la educación. El salario base no depende de la clase de trabajo desempeñado, de la eficiencia o la capacidad. Aunque se concede alguna consideración a la competencia , los salarios se determinan en función del tiempo de servicio y suele ser uniforme para cada grupo de la misma antigüedad. Existen algunas excepciones teniendo en cuenta el número de parientes que dependan del trabajador y se aplica también una fórmula diferente a los altos ejecutivos, que son retribuidos según su rango y poder de decisión.

El Sistema Ringi
"LA TOMA DE DECISIONES"

Alrededor del 90% de las empresas japonesas usan el sistema decidir-hacer, llamado también sistema *ringi,* en el cual los directores toman decisiones y los altos ejecutivos las aprueban. De esta manera la responsabilidad de la toma de decisiones recae en los ejecutivos de un escalafón inferior mientras sus superiores no entran en tales cuestiones más que para comprobar que el nivel productivo es satisfactorio según el resultado final.Una vez que el director ha tomado una decisión, queda con su superior para comer o almorzar y allí, discuten la decisión y las posibles alternativas. Cuando está de acuerdo con la decisión bajo tales condiciones, no se siente como si hubiera impuesto algo. Simplemente ha aconsejado a su subordinado. Más adelante recibirá los documentos oficiales para que formalice su aprobación. Los preliminares de esta toma de decisión reciben el nombre de *ura*, y una vez que son anunciadas tales decisiones, *omote*. Este sistema es completamente consecuente con la relación paternalista de los managers japoneses con sus empleados.

Comunicación

La comunicación cara a cara es el medio más directo para resolver el entendimiento mutuo. Por eso, los ejecutivos oyen y dejan hablar a sus subordinados, aunque sean ideas locas. *"No tengas miedo de cometer errores*", les dicen, y ello les estimula a buscar los caminos más rebuscados en aras de una óptima productividad. Por otra parte, los miembros directivos de la empresa tratan de evitar relacionarse con su equipo por escrito, prefieren reducir al mínimo el papeleo y mantener una conversación directa. Así que se pasan la mayor parte del día andando por la planta y hablando con la gente.

La Organización Empresarial

Es muy diferente a la occidental. En Japón el trabajo del jefe se considera que tiene el mismo nivel de importancia que el de cualquier empleado. No obstante hay una estructura y una jerarquía en la empresa japonesa. El personal está organizado en equipos sujetos al control de un ejecutivo denominado "director". Los altos ejecutivos están compuestos por los directores de mayor rango, el director-jefe, el presidente y el presidente del Consejo de Administración. El presidente de la compañía y el presidente del Consejo, como emperadores, ostentan posiciones casi simbólicas. Solamente tienen la responsabilidad de corregir las bases principales para asegurar la prosperidad futura. Las responsabilidades funcionales, el control y la dirección recaen usualmente en los directores. Los vicepresidentes se encargan de las relaciones políticas y sociales, es decir, de la representación de la firma ante las demás organizaciones, e internamente se limitan a las cuestiones de personal y su desarrollo.

Los auditores, al contrario de lo que ocurre en occidente, son siempre empleados de la compañía, ya que las empresas japonesas no suelen solicitar ayudas ni financiamiento estatal.

Menos inteligible es el nivel inferior, donde a pesar de la diversificación se mantiene una ambigua organización horizontal.

Eva Martínez Sanchis



Tenía mucho que poner en esta Hoja de Estilo, así que dejaré mis opiniones sobre *Bichos* para otra ocasión. Por cierto, que, para descansar YO, la próxima Hoja la dedicaré de nuevo a rollazos tecnológico-chorras. Aún no sé si la haré sobre naves espaciales e ingeniería orbital, armas cienciaficcioneras, o sobre robots e inteligencia artificial. Como de costumbre, se admiten propuestas. La Hoja posterior volvería a ser al estilo tradicional.

Advertencia al personal: ya empiezan a circular avisos de *El rey y yo*, basado en el musical *Ana y el rey del Siam*. No tiene demasiada buena pinta. Veremos. Y en los USA estrenan *Tarzán* este verano.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es



TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

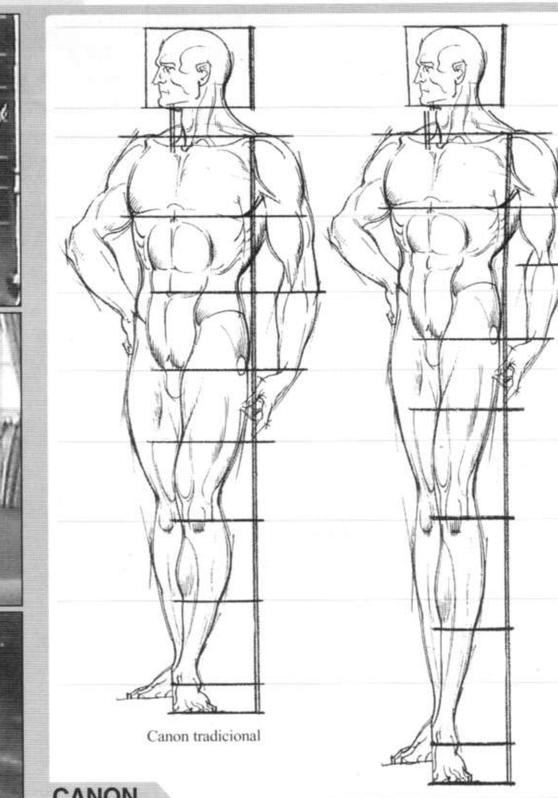
Las edades de Oscar (III)

Una rosa es una rosa



En esta tercera y, de momento, última Hoja de Estilo sobre *La rosa de Versalles*, os presento dos momentos cruciales en la serie: el asalto de Andre y la consumación del amor de la pareja. En cierta manera, *Lady Oscar* es una historia de autoaceptación en la que la protagonista, tras resistirse a ello toda su vida, reconoce sus atribuciones femeninas, su capacidad de amar y aprende a conocer quiénes la aman por encima de barreras sociales y psicológicas. Y sin traicionar por ello la tremenda fuerza interior que le han dado su educación masculina y su estricto carácter, contra lo que sugerirían los clichés del drama romántico. ¡Whoa, qué pasada de discurso!

Pero, ya en serio, la compleja evolución personal de Oscar, combinada con su integridad de espíritu, la convirtieron en uno de los personajes de Manga y Anime más populares del medio. Chapeau a los programadores que decidieron traer a la Rosa a nuestras pantallas.



Canon tradicional

CANON

Esto es un ensayo de lo que habría de distorsionarse un canon tradicional para adaptarse al de los galanes shojo de La rosa de Versalles. Básicamente consiste en estrechar horizontalmente la figura, estirar un 25% o 30% las piernas y aumentar la anchura de los hombros. También se estrecha el rostro, dando más verticalidad.



UN HOMBRE EN CASA

Al piano, frente a la chimenea, una copa de vino en la mano… Es en la tranquilidad del hogar donde más visible es la inversión de los roles tradicionales de la historia romántica de época: Oscar es la figura masculina, el dueño del hogar, el señor de la casa. El Andre confidente estará relajado junto a ella, pero el Andre subordinado aguardará en pie a las órdenes de una Oscar sentada y pensativa.



EL PUEBLO LLANO

Zafio, bruto, sucio, innoble, cegado por el hambre, la ira y la indignidad. Salvo excepciones, son mostrados de forma descarnada y desagradable, motores de la destrucción del mundo de Oscar.



UNA ROSA ES UNA ROSA

Andre ha sido testigo de cómo Oscar a puesto fin a su enamoramiento con Fersen, de su renuncia a amar y a sufrir por ello. Ella ha decidido prescindir completamente de su condición femenina y de sus privilegios como Capitán de la Guardia Real. Una mezcla de despecho por su destino y básica testarudez, que oculta convincentemente cierta cobardía ante la vida.

Este episodio de *La rosa de Versalles* se dedica a construir tensión: lo sucedido entre Fersen y Oscar, su renuncia posterior al puesto privilegiado que ocupa para dedicarse a otro menos agradecido; la aparente frialdad de Andre ante tales noticias, su ceguera progresiva, su emborrachamiento… Es fácil notar cómo la cuerda se está tensando, pero no tanto la manera en que se rompe.

"Una rosa es una rosa", dice Andre, con el alcohol en la sangre y las inhibiciones diluidas. Oscar, fiel a sus costumbres, lo entiende como una agresión, una crítica a sus principios, y le abofetea. Y entonces es cuando la cosa se pone interesante: Oscar sigue atacándole, pero, mostrando a Andre desde el ángulo en que sus ojos están tapados por el mechón de cabello, los animadores le convierten en una especie de fuerza impersonal y terrible. Durante todo el proceso del asalto da la sensación de ser imparable e implacable, y podemos percibir lo terrorífico de la situación para Oscar: no sólo se trata de la materialización de un temor femenino básico, sino que Oscar, por su educación y principios, es probable que jamás en su vida haya siquiera pensado en ello.

Cuando Andre la desnuda (volvemos a ver su rostro, volvemos a ver un ser humano) y recupera un tanto de conciencia, la reacción de Oscar, derrotada y pasiva, es interpretable de muchas maneras: el shock de estar a punto de ser violada por su siervo y confidente, el descubrir que toda su fortaleza "masculina" se ha derrumbado ante un ataque más fundamentalmente masculino todavía, la indefensión de la desnudez, el sentirse traicionada por lo poco que quedaba sólido en su vida…

André, tras confesarse, la arropa como a una niña pequeña.

DE TAL PALO...

La relación entre Oscar y su padre es desde luego la tradicional de respeto y obediencia hasta que con la mayoría de edad Oscar gana independencia de criterio. Es interesante la escena entre ambos tras haber sido él herido por un revolucionario: los dibujantes le hacen el típico tratamiento "San Sebastián" (es decir, hacer del dolor belleza masoquista: imaginad que en vez de él fuera Fersen y sería la típica escena de galán herido), pero resulta que Oscar, en vestimenta y actitudes, es una igual. Y es que por fin, en estos capítulos, vemos a Oscar y su padre tratarse con familiaridad y comodidad, él finalmente aceptándola como es.





Hans Axel von Fersen — Gerodere

Jeanne, malvada prototípica, pero que aún despierta cierta simpatía y lástima, pues cuanto menos sus "colegas" en *La rosa de Versalles* han partido todas desde una posición superior de clase. La manera en que defiende su territorio y su "estilo", incluso derrotada y en prisión, le proporciona una cierta gracia que las demás no poseen, material especialmente adecuado para finales trágicos pero valientes.



Catriona MacColl, la actriz que dio la imagen real a la protagonista de la historia. *Lady Oscar*, una producción de franceses y japoneses, es un film no especialmente satisfactorio para los aficionados de la serie.



Jeanne du Barry — Madame Polignac



Jeanne de La Motte



Nicolas de la Motte



DeGuemenee



Maximilien Robespierre



Bernard Chatelet



Louis Saint-Just



PEQUEÑA GALERIA DE PERSONAJES

¿No es interesante que casi la totalidad de los personajes de la serie hayan sido figuras históricas verdaderas? Hasta el mismísimo padre de la ficticia Oscar, el general De Jarjayes, existió realmente. En muchas sedes de Internet se explica las correspondencias entre el relato y la historia.



Nanny — Alain — Diane

EL AMOR URGENTE

La secuencia en que Oscar y Andre consuman finalmente su amor es, adecuadamente, discreta y lírica.

Y cumple muchas funciones en el tirón final de la historia. Por un lado, acentua la tragedia: sabemos que Oscar está enferma y que, dado su ritmo vital, no va a sobrevivir a su mal. En contrapartida, Andre está al borde de la ceguera total. En resumen: el suyo es un amor que apenas disfrutarán brevemente.

El momento en que se produce, además, lo convierte en una pausa valiosa. Ambos van de camino hacia la batalla. Y, lo intuyan ellos o no, sí lo hacemos nosotros, de camino a sus muertes en combate.

Lo que convierte a esta secuencia en una especie de respirar hondo antes de hacer el último esfuerzo: haciendo el amor en ese momento, Oscar y Andre crean un pequeño limbo, un universo propio (discretamente aderezado por los elementos gráficos habituales) en el que reforzar sus lazos. No sólo se aman, sino que son compañeros en la lucha, y van de camino al peligro. Pero van juntos, y eso consuela.

Es un tópico interesante el juntar el sexo y la muerte en la historia de un personaje, y eso va desde el romance exaltado hasta el más cutre Viernes 13: es una sensación extraña cuando ves morir a alguien al que, poco antes, has contemplado de manera muy íntima realizar el acto más vital posible.









TALLER DE ANIMACION

RELATOS SALVAJES

–¡Fut, fuera!

–Espera, que creo que hay un bote de Raid en algún armario de estos.

–¿Un bote? Lo que yo necesito es un camión butano entero. ¡Tú, aparta esos quelíceros!

Mientras Juan se defiende de la araña gigante en el sótano, Luis busca en las estanterías, Dani, en el suelo, inconsciente. De repente, Luis nota en su estómago una disminución de la gravedad en el cuarto: papeles, bolígrafos, chinchetas, rami-cards, empiezan a flotar hacia arriba. La puerta del despacho de Javier se agrieta, humea, y salta en pedazos.

–Er, Javier, Tuporaqui –farfulle Luis.

–¿DONDE ESTAN LAS NOTICIAS JAPON? ¿Y EL TALLER?

–Eeeh, je je...

Y es que Javier está rodeado de un halo de energía, el pelo se le ha puesto de picos pardos, y los ojos de color fosfi.

–Dile que aún me queda por hacer los Relatos Salvajes. ¡bicho, quieto! –dice una voz desde la trampilla.

–¡SOIS TODOS UNOS PATANEEEES! ¡¡¡WAAAAAAHHHGH!!!

El fogonazo de luz vaporiza el ático del MangaZone Building. La onda expansiva se nota en tres kilómetros a la redonda.

–Pero es que me siento ridículo.

–Mira, ¿qué te crees tú que es esto? ¿Los 60? ¿Haz el amor y no la guerra? ¿Arriba el chupor libre? ¿Es que no has oído hablar de las enfermedades de transmisión sexual? A propósito, te los cepillas a diario, ¿no?

Vlad Pitt se revolvió, incómodo.

–Sí, sí, claro, pero es que hacerlo así...

Rosa era inflexible.

–Está bien, está bien, pero no creo que sea lo mismo con esto puesto.

Y procedió a cubrir sus afilados colmillos con tapones azules de bolígrafo Bic Cristal.

La oficina ha sido reducida a escombros.

–Esteee, Javier, tío... –dice Luis, nervioso.

Javier ya no es el mismo. Ahora es una mole de músculos de tres metros de alto coloreada con ordenador por los estudios de Image.

De repente, el Gonzalobita hace su entrada.

–Wajajá, pronto dejaréis vuestras triviales vidas para entrar en la nueva dimensión del conocimiento de la carne. El apetito y la carne, esos son los designios del deseo. Javier Martínez, Luis Alís, habéis sido...

–YO NO SOY JAVIER. SOY... JONSLAUGHT, VUESTRA PEOR PESADILLA.

–¿Oink?

–Er... hombre, Gonzalo, ¿qué haces aquí? ¿Y esos pinchos? –Pregunta Luis temblando.

–Hard piercing, y llámame Gonzalobita.

¿Eso es Javier? ¿Ahora hace pesas?

–TU, MAMARRACHO, ¿HAS HECHO LA GUIA DE PERSONAJES DEL ESPECIAL?

–Pues no, es que estaba en la dimensión de la carne, saboreando las nuevas experiencias...

–¡¡ESTOY RODEADO DE FREAKIEEES!!

Una ráfaga de radiación echa al suelo a Luis y a Gonzalo. La voz de Juan se oye de nuevo.

–¿Qué pasa ahí arriba? ¿Queréis echarme una mano? No sé qué está asustando tanto a esta tarántula, que se empeña en esconderse tras mi espalda, y pesa un Twingo. Bicho, quita esas patas, y me estás clavando...

–¡Juan, Javier se ha convertido en Jonslaught!

–¿Como el Onslaught de los X-Men? –pregunta el Gonzalobita.

–¡SOY UN SUPEREDITOR DE CUARTO NIVEL DE LA RAZA DE LAS MEGAJOTAS, Y OS VOY A PETAR EL CACAAAS!

La potencia del espectáculo de luces en plan Poltergeist aumenta. Todo se derrumba.

–Er, ¿y a dónde dices que nos ibas a llevar? Porque, bien mirado, nos convendría un cambio de aires –sugiere Luis, castañeteando los dientes.

–Pues a la dimensión de la carne, donde nuevos placeres y sensaciones...

Juan, con dificultad, asoma por la trampilla, cargando a sus espaldas una araña del tamaño de un sofá que tirita de miedo. Sudando, se acerca a Luis y Gonzalo.

–Adjudicado, nos vale. Vámonos. ¡Rápido!

El Gonzalobita toca una pared, que empieza a alejarse revelando un pasaje. Todos escurren el bulto por él. La pared se cierra.

–¡VALENCIA ESTA A PUNTO DE EX-PLO-TAR!



KIKI'S DELIVERY SERVICE

Como casi todo el mundo sabe, Disney y el Studio Gibli de **Miyazaki** llegaron a un acuerdo el año pasado por el que Disney se ocuparía de sacar al mercado occidental todas sus producciones, empezando por el éxito de taquillas sin precedentes que había supuesto *Momonoke Hime*. Pues bien, parecen que los acuerdos están funcionando relativamente bien, ya que una de las distribuidoras de Disney ha sacado finalmente en nuestro país una de estas cintas, y no es otra que *Kiki's deliveriy service,* la película sobre la brujita que se traslada a la ciudad basada en la novela de Eiko Kanodo. Pero claro, lo que parecía en un principio un sueño hecho realidad no ha tardado mucho en ir tornándose casi en una pesadilla...

—¡Dios mío!, ¿pero que demo... han hecho estos ti... con Kiki?—, fue mi primera impresión al ir felizmente con mi dinero a comprarla. Tras un portada que difícilmente se reconocería como *Kiki*, y que parece dibujada por un chaval que pedía una oportunidad, nos encontramos ante *Niky, Servicio de reparto*. Con dolor en mi corazón llegué a mi casa y me puse la cinta, uno segundo antes de empezar a gritar. Si duda, uno de los aspectos que más me gustaron de *Kiki*, al igual que de todas las producciones de **Miyazaki**, era su magnífica banda sonora, así que cuál no sería mi sorpresa al descubrir que algún gracioso sin gusto musical había rehecho el apartado sonoro y todas sus canciones. La verdad, una auténtica pena, que desde luego *Kiki* no se merecía.

Pero bueno, no todo arde en Roma, porque a pesar de que la película tienen unos fallos enormes, que he comentado, como edición en sí tiene uno de los mejores doblajes que se han hecho en España, y la traducción, salvo en algún momento muy puntual, también mantiene un nivel más que notable. Vamos, que reconozco que he ido a matar, y que al fin y al cabo, podría haber sido muchísimo peor (de hecho todavía me acuerdo de las primeras ediciones que aparecieron en nuestro país, pero hubiera sido un poco mejor que no se les notase tanto las ganas que tenían de disimular la conexión con la animación japonesa. Gráficamente la película está perfectamente conservada (y prefiero no pasar a hablar del grafismo de la cinta en sí porque es repetirse, ya que **Miyazaki** y **Ghibli** siempre han sido sinónimos de calidad), y no hay ni remotamente ninguna queja por este aspecto.

La próxima en salir parece que será *Laputa*, que por razones obvias sufrirá un cambio parecido en su título. A ver qué tal estará...

Darkmind

BLACK JACK

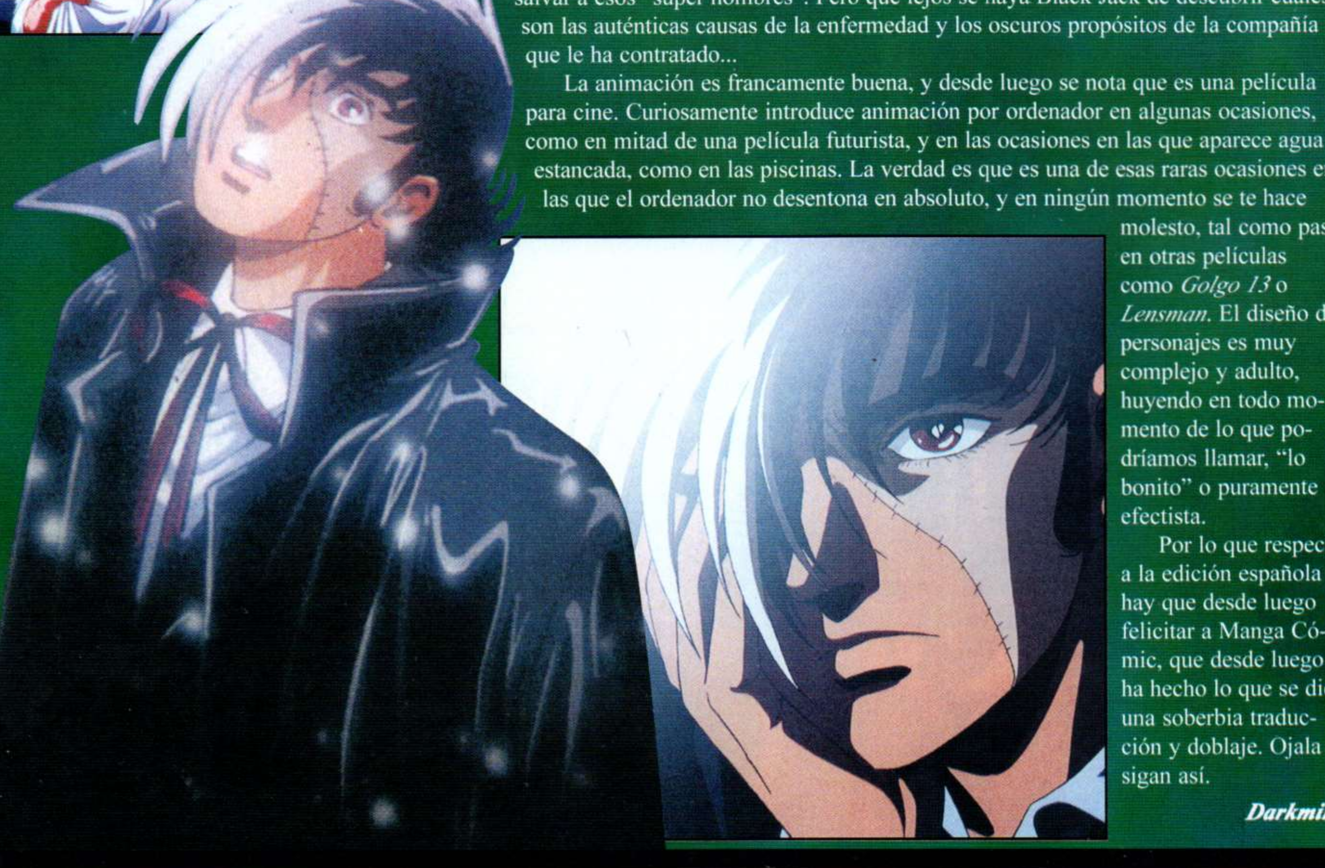
El Cirujano de lo Imposible

El cirujano más famoso de la historia del cómic japonés, creado por el dios del manga Osamu **Tezuka**, se ha visto finalmente llevado a la pantalla en nuestro país. *Black Jack* fue animada por primera vez en 1995, en una OVA de 5 episodios (llamados *Karte*, que es la palabra que se utiliza en japonés para designar los informes médicos), y visto el éxito obtenido no se tardó nada en decidir que podría intentarse algo mucho más serio. Así fue como, apenas un año después, se estrenó en los cines japoneses la película de *Black Jack*, en la que trabajó prácticamente el mismo equipo que en la OVA.

La película fue dirigida por **Osamu Dezaki**, y producida por dos compañías, la Tezuka Productions y la Sochiku Productions.

La historia se ambienta en un principio como un caso más de Black Jack, pero pronto se demostrará que se trata sin duda del caso de su vida. Todo empieza cuando en las olimpiadas de Atlantis, un grupo de personas, hasta el momento aparentemente normales, empiezan a batir todos los recods mundiales sin ninguna razón explicable. La prensa mundial empieza a llamar a este proceso los "super hombres", lo que ellos creen que es sin duda el siguiente paso de la evolución humana. Ajeno a todo esto, Black Jack descubre que una paciente a la que había operado con éxito ha recaído con una extraña enfermedad, y ni siquiera él, el mejor cirujano del mundo, es capaz de salvarla. La autopsia demuestra que tenía los órganos vitales como los de una persona de más de noventa años, y en medio de semejante enigma una mujer desconocida, que se presenta a sí misma como una científica y doctora muy experta, solicita la ayuda de Black Jack para salvar a esos "súper hombres". Pero qué lejos se haya Black Jack de descubrir cuáles son las auténticas causas de la enfermedad y los oscuros propósitos de la compañía que le ha contratado...

La animación es francamente buena, y desde luego se nota que es una película para cine. Curiosamente introduce animación por ordenador en algunas ocasiones, como en mitad de una película futurista, y en las ocasiones en las que aparece agua estancada, como en las piscinas. La verdad es que es una de esas raras ocasiones en las que el ordenador no desentona en absoluto, y en ningún momento se te hace molesto, tal como pasa en otras películas como *Golgo 13* o *Lensman*. El diseño de personajes es muy complejo y adulto, huyendo en todo momento de lo que podríamos llamar, "lo bonito" o puramente efectista.



Por lo que respecta a la edición española hay que desde luego felicitar a Manga Cómic, que desde luego ha hecho lo que se dice una soberbia traducción y doblaje. Ojala sigan así.

Darkmind

Samurai Spirits 2
Asura Shamaden



El 25 de junio se pone a la venta la primera parte de la nueva OVA del popular videojuego de SNK *Samurai Spirits*. En esta OVA aparecen como protagonistas Haômaru y Nakoruru. Sus rivales son el espadachín del Mundo de los Diablos Asura y la espadachina Iro, que aparecen en la última entrega del juego. Asura pretende resucitar al Dios de las Tinieblas, tarea que deberán impedir Nakoruru y Haômaru.

Los OAVs se ponen a la venta en vídeo y Laser Disc al módico precio de ¥6.000. La OVA consta de tan sólo dos entregas de 30 minutos cada una y está producida por Enix. El diseño de los personajes corresponde a **Aoi Shikketsu**, pero el diseño de la animación corresponde a **Bunshô Senno**, mientras que **Wahiro Sasaki** dirige cada entrega. Dado que se trata tan sólo de 2 capítulos de 30 minutos y de un videojuego conocido por estos lares es probable (o debería serlo) que alguien se arriesgue a traerlo a España (por favooooor).



Teramonya Boy Jazz

Tenamonya Boy Jazz es una OVA que está previsto que tenga cuatro entregas de 25 minutos cada una (a 5800 yenes). La primera de estas cuatro estaba previsto que saliera el 25 de junio simultáneamente en vídeo, LD y DVD. La OVA está producida por Bandai Visual y el Studio Pierrot. La historia en sí es lo que los japoneses denominan Space Fantasy. Tras volver del planeta Meldonia, la nueva profesora Ayako y su acompañante (una jovencita deportista) regresan a la escuela para ver cómo irrumpen en ella un mecha y Paraira (una misteriosa joven de 16 años). Robots, naves espaciales e incluso yakuzas siderales discurren por esta trepidante OVA.



CAPSULAS

—Todavía está en producción el primer capítulo de *Sheebus 1–2–3* pero nos parece interesante destacar esta serie de fantasía de la que solo sabemos por ahora que saldrá en vídeo allá por agosto y que su precio será de ¥6.800.

—El famoso juego de Konami *Tokimeki Memorial* vuelve en forma de OVA que se distribuirá a la vez en vídeo y Laser Disc. La OVA cuenta con un total de 2 capítulos, el primero de los cuales se puso a la venta el pasado 18 de junio al precio de ¥6.800.

ZEEMAIN

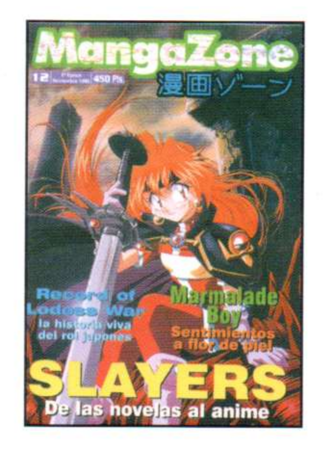
Zeemain es una OVA de la que ya os avanzamos algunos datillos escuetamente en la sección de cápsulas, y ha llegado el momento de hablaros más extensamente de ella. La OVA cuenta con un total de 6 capítulos de 25 minutos cada uno (en formato vídeo, LD y DVD). El primer episodio salió a la venta el pasado 25 de febrero y la serie está ambientada en los años 60. La protagonista es Ayame, la piloto del robot gigante Zeemain, que se compone del Z-1, el Z-2 y el Z-3 (que se acoplan entre ellos a lo *Power Rangers*). También aparece un misterioso joven que ayuda a Ayaka en su lucha contra un mecha gigante. Los OAV están dirigidos por **Yasuhiro Matsumura** y los diseños mecánicos corren a cargo de **Kenta Aoki**, mientras que de los diseños de los personajes se encarga **Ô Namimaru**. La OVA está producida por Bandai Visual y Sunrise, y promete ser una interesante y prometedora mezcla entre *Gaogaiger* y *Getter Robo*. O algo así.

Zeemain









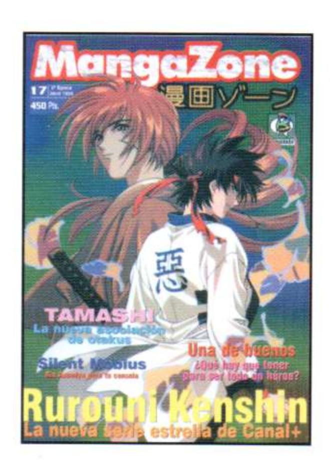














Si os falta alguno de estos números atrasados, no dudéis en pedírnoslo. Los recibiréis, por correo normal, en vuestro domicilio en un plazo máximo de diez días* sin ningún gasto adicional.
Los pedidos los podéis hacer de varias maneras.

Deseo recibir **SIN NINGÚN GASTO DE ENVÍO** los números atrasados marcados con una **X**

	Nº 9
	Nº10
	Nº11
	Nº12
	Nº13
	Nº14
	Nº15
	Nº16
	Nº17
	Nº18

Fotocopia este cupón y remitenoslo a:

Por Fax a :
BERSERKER,SL.
96 380 92 58

Por correo a :
BERSERKER,SL.
C/Almudaina, nº 21 Bajo
46007 VALENCIA

Por E-Mail a :
berserker@mx2 redestb. es

No olvidéis en cualquier caso indicarnos los números que deseáis, vuestro nombre y apellidos, vuestra dirección completa con código postal, y vuestra forma de pago.

Nombre: Apellidos:
Dirección: Población: CP.:
Son: números a 450 Ptas Dtº incluido= Ptas

Formas de pago:

Mediante giro postal a: ☐
Berserker,SL.
en la misma dirección de correo arriba indicada.

Mediante ingreso bancario a: BERSERKER,SL. ☐

Bancaja :	cta nº 2077 - 0071 - 38 - 3100916771
Caixa Catalunya:	cta nº 2013 - 1535 - 61 -0200019428
Caja Madrid :	cta nº 2038 - 9616 - 11- 6000087348
Bco.Valencia:	cta nº 0093 - 0100 - 62 - 0004608586

*10 días a partir de la recepción del justificante de pago.


La Familia Crece
MARMALADE BOY
Descubre los secretos del doblaje en español
DISPONIBLE EN MAYO DEL 99
incluye un poster exclusivo de 35 cm X 50 cm
"La Familia Crece"
MARMALADE BOY
LA PELICULA
ncluye "making off" con entrevistas a los actores de doblaje
Si te quedaste con las ganas de saber como se conocieron MIKI y YUU...
NO TE LA PIERDAS
ARAIT MULTIMEDIA S.A.